2xCD

PEŁNA WERSJA GRY

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 7/2002

PONADTO W NUMERZE

RAPORT SPECJALNY:
RELACJA Z TARGÓW E3

WIELKI KONKURS FIRMY CREATIVE LABS
WYGRAJ GeForce 4

RECENZJA
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

RECENZJA
SOLDIER OF FORTUNE 2

RECENZJA
THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

PORADNIK
ANOTHER WAR

grand theft auto III

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8723
9 771230 877007 07 >
INDEKS Nr 320358

Mal'Ganis

Ten Upiorny Władca został przysłany przez Płonący Legion, aby pomóc Królowi Liszowi i nieumarłej pladze w misji siania strachu pośród śmiertelników. Jednak jego plany są o wiele ambitniejsze.
Mal'Ganis pragnie tylko władzy – czeka na właściwy moment, aby zagarnąć ją wyłącznie dla siebie.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 519 69 19
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

CDPROJEKT

© 2002 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Reign of Chaos jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Blizzard Entertainment a Warcraft jest zastrzeżonym znakiem handlowym lub znakiem handlowym w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!

WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.

3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

OD REDAKCJI

Tegoroczne lato zapowiada się naprawdę gorąco. Przed nami premiery takich przebojów, jak „Warcraft 3", „Mafia" czy „Unreal Tournament 2003", a już teraz, w tym numerze, debiutują prawdziwi giganci w naszym grajdole – „Grand Theft Auto 3" i „Soldier of Fortune 2". Osobiście zachęcam Was także do zapoznania się z recenzją (i grą!) „Morrowind". Podobnie jak wielu miłośników cRPG, czekałem na ten tytuł z dziecięcą wręcz niecierpliwością, bojąc się jednocześnie, że ta głośno reklamowana gra okaże się kompletną porażką, jak to już w historii tej branży bywało. Ale nie, na szczęście jest inaczej. „Morrowind" spełnia wszystkie dane przez autorów obietnice, a nawet czyni to z naddatkiem – przynajmniej tak ja to widzę, a opinię tę potwierdza większość naszej redakcji, z baRTeSem, autorem recenzji, na czele.

W tym numerze znajdziecie również przegląd gier powstałych na podstawie filmów („Gry z filmowej taśmy"), a także Raport Specjalny poświęcony tym razem relacji z targów E3, ze szczególnym uwzględnieniem najciekawszych naszym zdaniem nowości tam zaprezentowanych. Nie zapomnieliśmy też o konkursach – a najciekawszym z nich jest z pewnością Wielki Konkurs Literacki, którego zasady ogłaszamy poniżej. Koniecznie zapoznajcie się z jego regułami i jeśli czujecie się na siłach, weźcie w nim udział. Nagród jest naprawdę mnóstwo, a i satysfakcji będzie sporo, kiedy dowiecie się, że opowiadanie Waszego autorstwa przeczyta kilkadziesiąt tysięcy ludzi!

Na CD zamieszczamy pełną wersję gry „Silkolene Honda Motocross GP". To prezent głównie dla wszystkich miłośników sportów motocrossowych i motorów w ogóle, ale jesteśmy przekonani, że nie tylko oni będą się świetnie bawić przy tym tytule. Ponadto na płycie z demami zamieszczamy sporej wielkości zestaw bonusów do gier, a że prosiliście nas w listach o większe zróżnicowanie tego rodzaju materiałów, z radością mogę oświadczyć, że właśnie to czynimy. Wśród dodatków znajdziecie także rozszerzenie do pełnej wersji, którą dołączyliśmy do ŚGK miesiąc temu - „Total Soccer 2000". Jest to efekt pracy jednego z naszych Czytelników, dzięki któremu możemy zagrać w tę grę drużynami z ligi polskiej i z World Cup 2002. To na pocieszenie – za tę przegraną naszych chłopców na Mundialu 2002.

Miłej zabawy i do zobaczenia za miesiąc.

WAKACYJNY KONKURS LITERACKI

Czy masz talent literacki?
Czy masz wyobraźnię?
Czy masz odwagę?

Jeśli tak, podziel się z nami swoimi wizjami. Opowiedz własną, niepowtarzalną historię. Jakąkolwiek, pod jednym tylko warunkiem – jej akcja musi toczyć się w świecie jakiejś znanej gry komputerowej (koniecznie napisz jakiej).

Spośród uczestników konkursu wyłonimy finalistów, których nagrodzimy megapakietami najnowszych gier, a do tego ich opowiadania zostaną opublikowane na łamach „Świata Gier Komputerowych".

Teksty mogą być dowolnej objętości i w dowolnej ilości. Prace należy wysyłać na adres redakcji ŚGK: ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz, koniecznie z dopiskiem „Wakacyjny konkurs literacki" lub na konto: rednacz@sgk.com.pl ze skrótem WKL w tytule.

Zamknięcie konkursu nastąpi z dniem 31 sierpnia 2002 r. Wyniki ogłosimy w numerze październikowym (ŚGK 10/02).

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Age of Wonders 2 20
America's Army 15
Condition Zero 14
Crazy Taxi 22
Deus Ex 2 16
Doom 3 14
Empire Earth: The Art of Conquest 15
Gladiators 24
Icewind Dale 2 14
Il-2 Sturmovik: Add-on 15
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 10
Iron Storm 12
Jurassic Park 10
King of the Road 11
M. Schumacher Racing World Kart 2002 11
Neverwinter Nights 12
Operation Flashpoint: Resistance 15
TOCA Race Driver 11
Tron 2.0 12

RECENZJE

Anarchy Online 62
Combat Mission 46
Cultures 54
Darkened Skye 56
Die Hard – Nakatomi Plaza 38
Duke Nukem: Manhattan Project 48
Eurofighter Typhoon 34
Grand Theft Auto 3 26
Mechwarrior 4 – Black Knight 60
Mercedes-Benz Truck Racing 61
Myth: Kodeks Absolutu 59
Napoleon's Russian Campaign 44
New York Race 40
Soldier of Fortune 2: Double Helix 64
Spider-Man: The Movie 36
Star Wars Galactic Battlegrounds:
Clone Campaigns 42
Tennis Masters Series 50
The Elder Scrolls 3: Morrowind 30
The Italian Job 52
WarCommander 58

WZNOWIENIA

Alien Nations Pack 68
Era Futbolu 2002-06-12 69
Rainbow Six – Edycja kolekcjonerska 68
Real War 69
Requiem + Dark Earth 69
Return to Castle Wolfenstein 69
Settlers 4 + dodatkowe misje PL 69
Trylogia Blair Witch PL 68

ARENA ONLINE

Gra Endera 74
Nowinki 70
Strzelanina w tłumie 72

ROZWIĄZANIA

Another War 76
Army Men RTS 84
Warrior Kings 80

NA SKRÓTY

Przekręty 88
Triki 88

HITOTEKA

Listy przebojów 94

RAPORT SPECJALNY

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
– odsłona ósma 90

FORUM

Donosy 99
Hyde Park 96
Listy 97
Między nami, graczami 99
Świat według ManJAka 98
W internecie 96

KLUBY

Frakcja 3D 100
Kantyna 102
Tawerna 104

POGRANICZA

Film 107
Książki 106
Muzyka 106

SYSTEM

3D Gamemaker 115
Ciekawe witryny internetowe 110
Logitech Internet Navigator 111
myMP3 3.0 114
Nowe wentylatory z MiNt 112
Nowinki z rynku 108
Obudowa MiNt Codegen 6032L-G5 113
PC Dual Shock 112
Windows XP a gry komputerowe 116
X-Tecnologies XT 160 USB 113

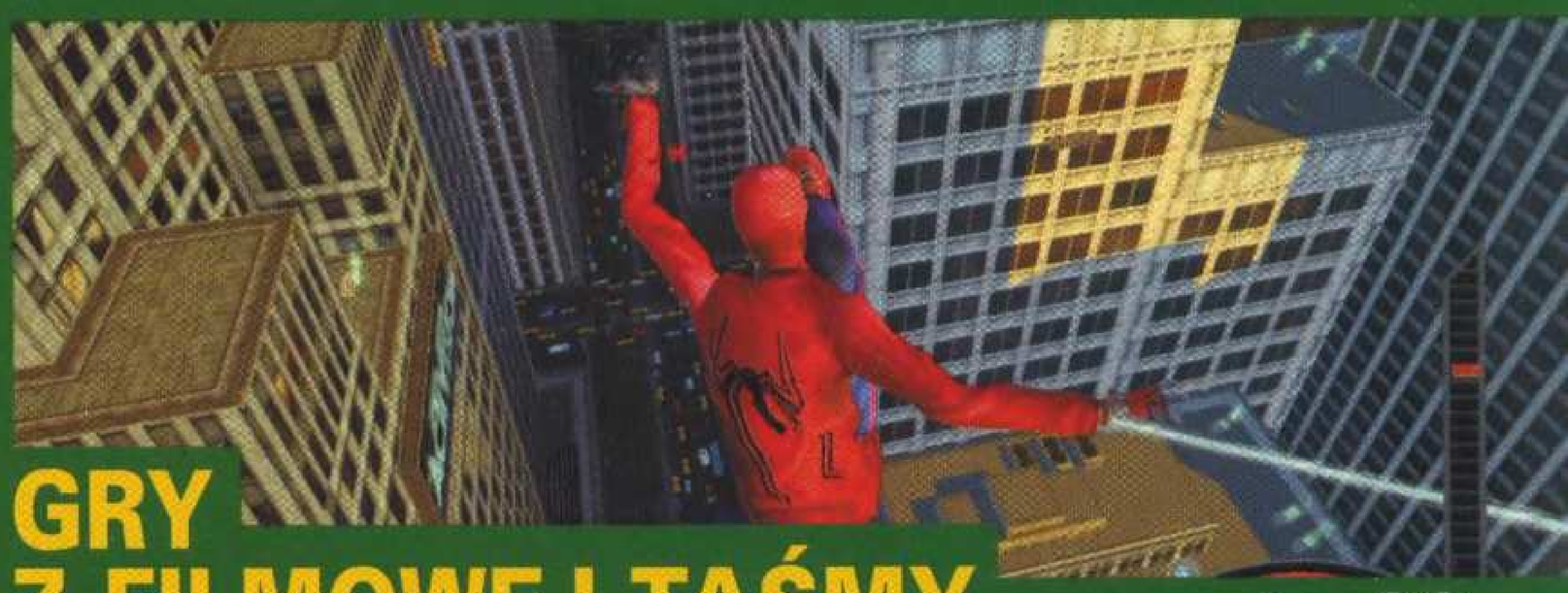
ROZ(G)RYWKA

Ale heca 118
Grao Story 118

GRAND THEFT AUTO 3

str. 26

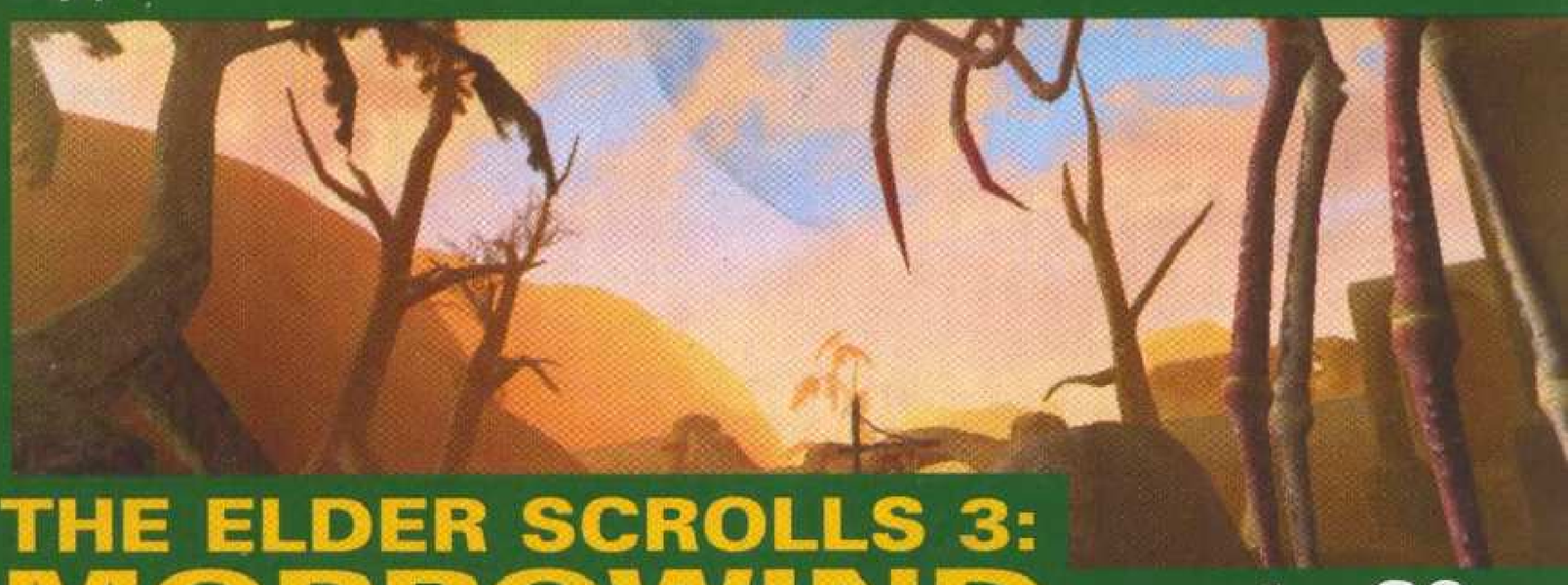
Konwersja wielkiego przeboju z konsoli Playstation 2, a jednocześnie kontynuacja jednego z najbardziej kontrowersyjnych cykli w historii gier. Kradzieże, morderstwa, szaleńcza jazda samochodem – to codzienność Liberty City, do którego przenosi Cię ta gra.



GRY Z FILMOWEJ TAŚMY

str. 36

Zdarzały się ostatnio ekranizacje gier, a teraz mamy sytuację odwrotną: pomysły filmowe przeniesione w świat komputerów. Wśród nich takie przeboje sal kinowych, jak „Spiderman", „Szklana pułapka", „Piąty element" oraz nowe „Gwiezdne wojny".



THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

str. 30

Trzecia część cyklu gier role playing oferuje rozległy świat, mnóstwo przygód, a przede wszystkim wyśmienitą grafikę. Bez wątpienia pojawił się konkurent dla recenzowanego przed miesiącem „Might and Magic IX" i pretendent do miana najlepszego rolpleja roku.

RAPORT SPECJALNY: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

str. 90

Sześćdziesiąt tysięcy gości z ponad siedemdziesięciu krajów, dla których blisko czterysta firm przygotowało ofertę ponad tysiąca różnych produktów – tak wyglądały tegoroczne targi E3 w Los Angeles. Co nowego zaprezentowali twórcy gier dowiesz się z tego raportu.

CD ŚGK

Dema:

- HoveRace
- Mobile Forces
- Operatio.. Blockade
- Soldier of Fortune 2: Double Helix
- Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Dodatki/Mody:

- Battle Realms – BattlePack 2
- Diablo 2 – edytor postaci
- Medal of Honor – mapy Stronghold, Naziestate
- Red Alert 2 – dwanaście zestawów dodatkowych map
- Return to Castle Wolfenstein – mapy Tundra, Wizernes

Mecz Gwiazd

Mecz pokazowy w Tribes 2 zorganizowany przez redakcję „Świata Gier Komputerowych"

Materiały od czytelników ŚGK:

- cards.republika.pl – katalog polskich kart telefonicznych
- FPP.pl – elektroniczny miesięcznik poświęcony grom fPP
- NetWars – wszystko o graniu przez sieć w Starcrafta
- Powstanie Listopadowe – scenariusz do gry Europa Universalis 2
- Total Soccer – składy ligi polskiej i World Cup 2002

Gry shareware:

- Balloon Kaboom
- Cyclanoid

Trailery:

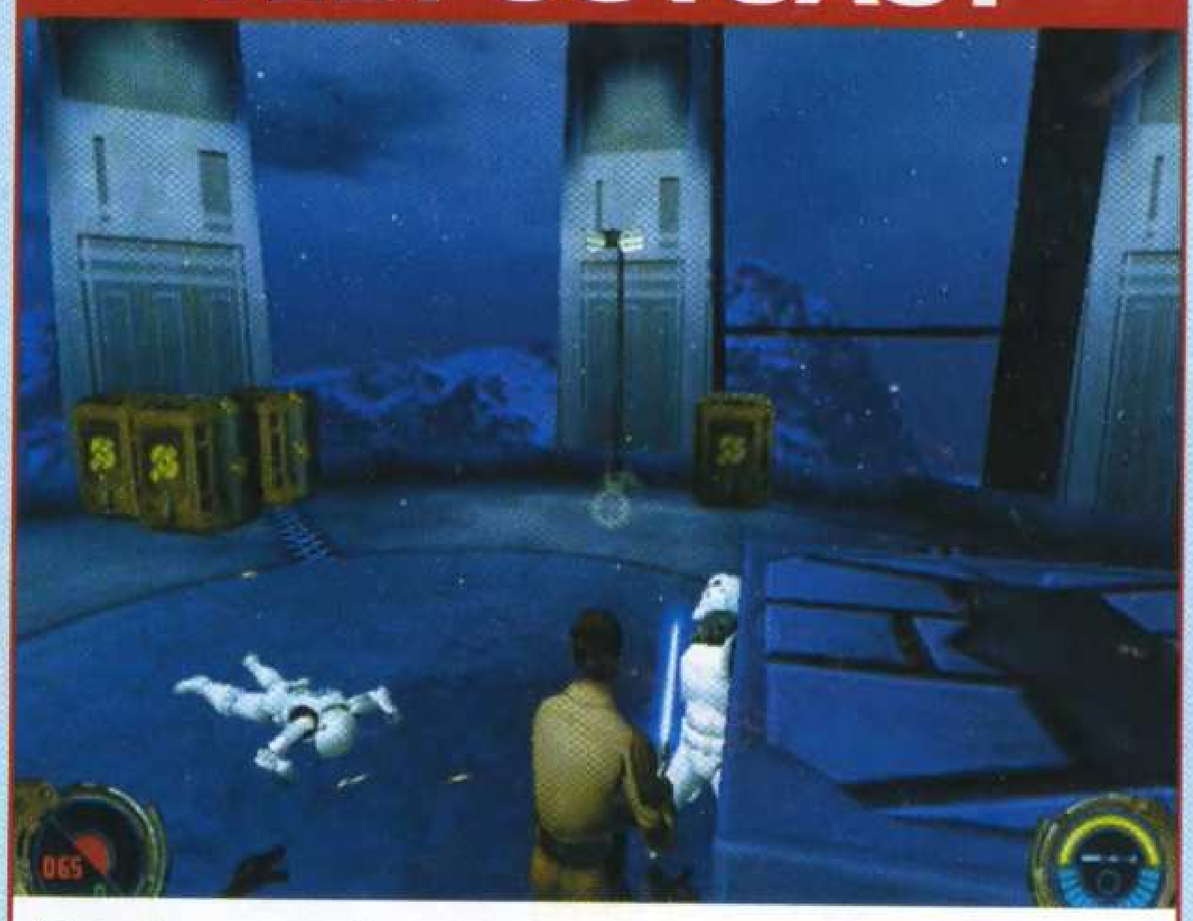
- Lethal Dreams

Użytki:

- ACDSee 4.0.2
- AtomTime 98
- DirectX 8.1 PL
- Easy Audio CD Burner 2.1
- HyperSnap-DX 4.50.03
- Irfan View 3.70
- MP2 to Wave Maker Plus 1.24
- Media Wizard
- Reg Cleaner
- Web Copier 3.0.1
- WinZip 8.0

Triki do kilkuset gier na PC.

STAR WARS JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST



Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- W, ↑ – naprzód
- S, ↓ – wstecz
- ,, A – krok w lewo
- ., D – krok w prawo
- ← – obrót w lewo
- → – obrót w prawo
- space – skok
- C – przykucnięcie
- 1 – miecz świetlny
- 2 – pistolet laserowy
- 3 – strzelba laserowa
- 4 – strzelba Disruptor
- 5 – Bowcaster
- 6 – Heavy Repeater
- 7 – DEMP 2
- 8 – Fletcher
- 9 – Merr Sonn
- L – styl walki mieczem świetlnym
- E – użycie
- P – widok zza pleców
- F1 – moc pchnięcia
- F2 – moc przyciągnięcia
- F3 – moc prędkości
- F4 – moc umysłu
- F4 – moc leczenia
- F5 – moc zaciskania
- F6 – moc błyskawicy
- F – użycie mocy
-] – następny przedmiot
- [– poprzedni przedmiot
- TAB – Datapad
- ENTER – użycie przedmiotu

OPERATION BLOCKADE

Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

- TAB, 1 - 2 – zmiana broni
- space, lewy przycisk myszki – strzał
- prawy przycisk myszki – lornetka
- G – granat
- Q – wezwanie wsparcia lotniczego
- W – rozpoczęcie ostrzału
- E – rozpoczęcie ataku torpedowego
- ESC – pauza
- F1 – pomoc

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Minimalne wymagania: Pentium III 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

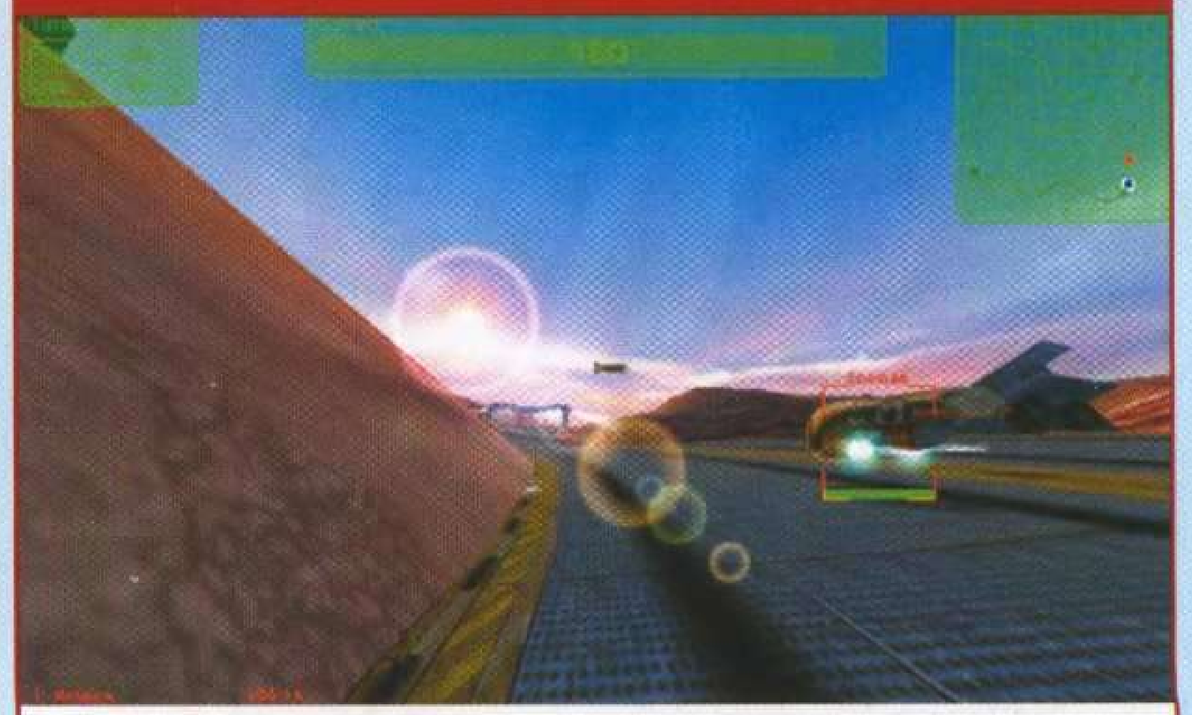
- W, ↑ – naprzód
- S, ↓ – wstecz
- ,, A – krok w lewo
- ., D – krok w prawo
- ← – obrót w lewo
- → – obrót w prawo
- /, X – skok
- C, M – przykucnięcie
- SHIFT – chód/bieg
- Q – wychylenie w lewo
- E – wychylenie w prawo
- PAGE UP – spojrzenie w górę
- DEL – spojrzenie w dół
- lewy przycisk myszki, CONTROL – strzał
- alt – strzał alternatywny
- R – przeładowanie
- T – wyrzucenie broni
- space – użycie przedmiotu
- TAB – cel misji
- F12 – wyjście
- ESC – pauza

MOBILE FORCES

Minimalne wymagania:
Pentium 2 350, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1a, Windows 98

- ↑ – naprzód
- ↓, S – wstecz
- ←, A – krok w lewo
- →, D – krok w prawo
- alt – strzał
- space – skok
- C, CONTROL – kucnięcie
- ENTER, E – wsiadanie do pojazdów
- BACKSPACE, Q – ekran wyboru broni
- R – przeładowanie broni
-] – następna broń
- [– poprzednia broń

HOVERACE



Minimalne wymagania:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

- W – przyspieszenie
- S – hamulec
- space – hamulec ręczny
- TAB – dopalacz
- V – widok wstecz
- C – zmiana kamery
- INS – zbliżenie
- lewy CONTROL – strzał z broni podstawowej
- lewy SHIFT – strzał z broni dodatkowej

PROGRAMY UŻYTKOWE

ACDSee 4.0.2
Jeden z najlepszych programów służących do przeglądania plików graficznych. Obsługuje kilkadziesiąt formatów.

ATOMTIME98
Niewielki program potrafiący zsynchronizować zegar Twojego komputera z zegarem atomowym (poprzez połączenie internetowe).

EASY AUDIO CD BURNER 2.1
Nieskomplikowana w obsłudze aplikacja, dzięki której szybko możesz nagrać własną płytę Audio CD.

HYPER SNAP DX 4.50.03
Jeden z najlepszych programów do robienia zrzutów ekranów zarówno z programów użytkowych jak i z gier.

MP3 TO WAVE MAKER PLUS 1.24
Konwerter plików MP3 do formatu WAVE oraz plików WAVE do formatu MP3.

REG CLEANER 4.3
Program do zarządzania rejestrem i robienia w nim porządków poprzez usuwanie niepotrzebnych wpisów.

MEDIA WIZARD 7.0
Potężny odtwarzacz plików multimedialnych – zarówno dźwiękowych, jak i wideo. Za jej pomocą można ponadto edytować pliki audio, nagłówki zbiorów MP3, korzystać z bazy CDDB oraz zarządzać playlistami.

IRFAN VIEW 3.70
Całkiem dobry program do przeglądania plików graficznych. Dodatkowo, w pliku polski.zip, jest DLL z polskim tłumaczeniem menu programu.

WEB COPIER 3.01
Aplikacja służąca do pobierania stron WWW na dysk lokalny w celu ich późniejszego przeglądania w trybie offline.

DIRECTX8.1 POL
DirectX w wersji 8.1 w wydaniu dla polskiej edycji Windows 9x/Me.

WINZIP 8.0
Doskonały program niezbędny do rozpakowywania archiwów ZIP (spotkasz je także na tym krążku głównie w dziale „Dodatki").

PEŁNA WERSJA GRY

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Na ten pierwszy wakacyjny miesiąc przygotowaliśmy dla Was naprawdę znakomity prezent. Silkolene Honda Motocross GP to bardzo efektowne wyścigi crossowe, w których macie możliwość jeżdżenia na motocyklach o pojemności silnika 125, 250 i 500 cm3. Ścigać będziecie się na dwunastu torach, będących wiernymi kopiami autentycznych tras, na których odbywają się prawdziwe zawody crossowe.

Silkolene Honda Motocross GP oferuje pełną kontrolę parametrów motocykla, a zatem Wasz sukces może w znacznym stopniu zależeć od tego, jak przygotujecie maszynę przed zawodami. Wśród trybów gry są pojedyncze wyścigi i mistrzostwa, natomiast fani pojedynków wieloosobowych mogą konkurować przez internet lub sieć lokalną.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Silkolene Honda Motocross GP** do napędu CD-ROM. Jeżeli menu startowe nie uruchomi się automatycznie, odszukaj na płycie plik setup.exe i kliknij na nim.

2. Po rozpoczęciu procesu instalacji, zostaniesz zapytany o jej rodzaj. Możesz wybrać instalację standardową (zajmuje około 500 MB miejsca na twardym dysku) lub też minimalną (około 180 MB).

3. Następnie musisz wybrać sterowniki: Direct 3D lub 3dfx Glide. Oraz możesz zdecydować się na instalację programów wykorzystywanych przez grę. Są to: Microsoft DirectX wersja 6.0, Microsoft DirectX Media wersja 6.0 oraz Microsoft Sidewinder profiles – profile dżojstików firmy Microsoft.

4. Po zakończeniu instalacji na pulpicie zostanie utworzony skrót do gry i aby rozpocząć zabawę, wystarczy po prostu kliknąć na nim.

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

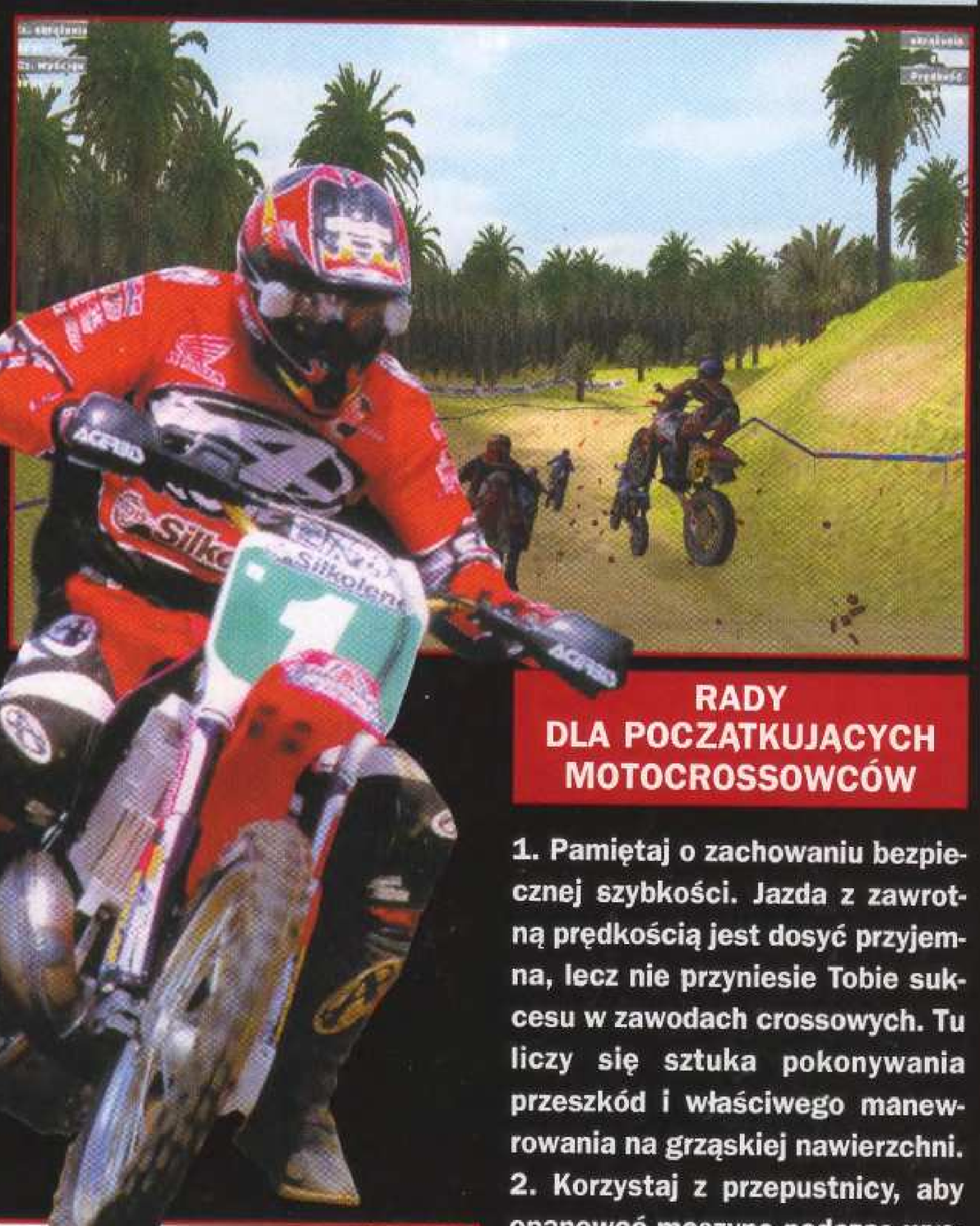
KLAWISZOLOGIA

- [A] – przyspieszenie
- [Z] – spowolnienie
- [←] – skręt w lewo
- [→] – skręt w prawo
- [SHIFT] – szybki obrót kamery
- [F5] oraz [F6] – zmiana widoku z perspektywy kolejnych zawodników
- [F7] oraz [F8] – zmiana ustawiania kamery

WYMAGANIA

Minimalne: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, karta grafiki z akceleracją 3D, CD-ROM x4

Zalecane: Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB



RADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH MOTOCROSSOWCÓW

1. Pamiętaj o zachowaniu bezpiecznej szybkości. Jazda z zawrotną prędkością jest dosyć przyjemna, lecz nie przyniesie Tobie sukcesu w zawodach crossowych. Tu liczy się sztuka pokonywania przeszkód i właściwego manewrowania na grząskiej nawierzchni.

2. Korzystaj z przepustnicy, aby opanować maszynę podczas wyskoku i odpowiednio ją ustawić w powietrzu. Zbyt szaleńcze opadanie, przy pełnej prędkości i w złej pozycji, może doprowadzić do poważnego zniszczenia motocyklu.

3. Nie używaj swego motocyklu jak taranu, aby odpychać innych zawodników i uderzać w ich maszyny. Programiści zawarli w grze realistyczne uszkodzenia i bądź pewien, że przy takim zachowaniu, pozostawiasz na trasie sporo części swojego motoru. ❐

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA DARKENED SKYE za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

2 płyty CD z grą DARKENED SKYE po polsku

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W Darkened Skye gracz wcieli się w młodą i śliczną pastereczkę, która wyrusza na prywatną wojnę przeciwko złu opanowującemu jej rodzinną krainę. Dopracowana grafika i świetne przerywniki filmowe czynią z tej gry TPP prawdziwy hit! Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z GRĄ PRZYGODOWĄ ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

ETHERLORDS 2

Firma Strategy First oficjalnie ogłosiła wydanie gry Etherlords 2. Pierwsza część tego programu ukazała się w ubiegłym roku i została przychylnie przyjęta przez prasę i graczy. Część druga posiadać ma ulepszoną oprawę graficzną oraz nieco zmienione zasady walki. Ogółem na gracza czekać mają 4 kampanie i duża liczba nowych kart gry.

AGE OF WONDERS 2 NA UKOŃCZENIU

Prace nad Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika, kontynuacją hitu z 1999 roku zbliżają się do finału. Wszystkie teksty zostały przetłumaczone, a nagrania polskich lektorów zakończone. Gra ukaże się w polskiej wersji językowej, w cenie 69 zł. W pudełku z Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika znajdą się aż 3 płyty CD, zawierające między innymi ścieżkę dźwiękową z gry oraz niespodziankę.

DISCIPLES 2 W POLSCE W WERSJI 1.4!

Firma CD Projekt poinformowała, że Disciples 2: Mroczne Proroctwo pojawi się w sprzedaży w Polsce od razu w wersji 1.4! Oznacza to, że polska wersja programu będzie zawierała wszystkie trzy patche, jakie do tej pory ukazały się do tej gry. Przypominamy, iż redakcja ŚGK przyznała Disciples 2 ocenę 9/10.

OBCE TERYTORIUM

Pod koniec tego roku ukazać ma się rozszerzenie do Return to Castle Wolfenstein zatytułowane Enemy Territory. Program oferować ma 10 nowych map single i multi-player, nowe rodzaje broni, oraz nowy typ żołnierza. Gra trafi do Polski z pomocą firmy LEM. Warto też dodać, iż już pod koniec czerwca do sprzedaży trafi kolekcjonerska edycja RtCW w cenie nie przekraczającej 120 zł.

DUŻA LOKALIZACJA

Firma CD Projekt, która poinformowała już wcześniej o zamiarze wydania Elder Scrolls 3: Morrowind w polskiej wersji językowej przyznała się też do tego, iż będzie to jej największa lokalizacja. Na przetłumaczenie czeka 5200 stron maszynopisu, co jest liczbą nawet większą od dotychczasowego rekordzisty Baldur's Gate 2.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: jesień 2002*

Indy powraca i planuje zdetronizować Larę Croft w dziedzinie gier akcji TPP! Co więcej, wraca w zupełnie nowej szacie – jego przygody mają być napędzane doskonałym silnikiem 3D – a i fabuła ma się nie najgorzej. Brnąc przez dziesięć rozległych poziomów, gracz znajdzie się w Pradze, Istambule, Hong Kongu, na Ceylonie czy też w płd. Chinach. Fabuła opowiada o spisku Triady Czarnego Smoka, która wraz z nazistowskim najemnikiem (rzecz rozgrywa się w 1935 roku) von Beckiem, planuje zdobyć Czarną Perłę Smoka. Jej posiadacz jest w stanie zawładnąć ludzkimi umysłami, a temu Indiana przyzwolenia dać nie może.

Rzecz jasna, Indy nie będzie się nastawiał na ustną perswazję, i do złoczyńców nasz bohater „przemawia" swoim słynnym biczem, a czasem także i kulą pistoletu. Na tym jednak nie kończą się dostępne w tej grze „argumenty": w trakcie walki wręcz posłużyć się można przypadkowymi przedmiotami, że wymienię choćby wyłamane nogi od stołu lub krzesła. Co ważne, Indiana Jones będzie miał przy sobie piękną towarzyszkę o nazwisku Mei Ying, więc na brak walorów estetycznych na pewno narzekać nie będziesz. W Polsce gra ta pojawi się za sprawą firmy **LEM**. ❐

PC BEZ KLONÓW?

Należało się spodziewać, że wraz z sukcesem komercyjnym ekranizacji drugiego epizodu Star Wars, dosyć szybko pojawią się gry komputerowe podejmujące ten temat. Star Wars: The Clone Wars, zręcznościowa gra akcji, wiernie odtworzy fabułę filmu, a ściślej jej militarny aspekt, jednak posiadaczom pecetów nie będzie dane wcielić się w Anakina Skywalkera i poprowadzić do boju armię klonów. LucasArts nie przewiduje (przynajmniej na dzień dzisiejszy) wydania tej gry na komputery osobiste, a jedynie na konsole. Podobnie postąpiono z inną grą pt. Star Wars: Bounty Hunter, która także jest grą zręcznościową TPP. Zatem konsole jednak górą?

JURASSIC PARK

STRATEGICZNA — *premiera: IV kwartał 2002*

Dzięki licencji Universal Studios, **Universal Interactive** oraz australijska grupa developerska **Blue Tongue Software** (na zdjęciu) wspólnie szykują nam komputerową wersję **Parku Jurajskiego**. Będzie to gra strategiczna, w której zbudujesz własny park rozrywki z dinozaurami w roli głównej. Od Ciebie zależeć będzie tutaj wszystko: od wielkości terenu po cenę za wstęp; zwierzęta kontrolować będziesz przy pomocy substancji produkowanych we własnym laboratorium. Ponadto wypełnisz 12 specjalnych misji, w trakcie których uratować trzeba z opresji swoich gości lub też zapobiec aktom wandalizmu w wykonaniu niesfornych, jurajskich podopiecznych. Środowisko gry będzie w pełni trójwymiarowe, a gra oferuje między innymi trzy rodzaje kamery, na przykład FPP „visitor's look" lub widok z helikoptera. Dystrybucją **Jurassic Park** zajmie się najprawdopodobniej firma **Play It**. ❐

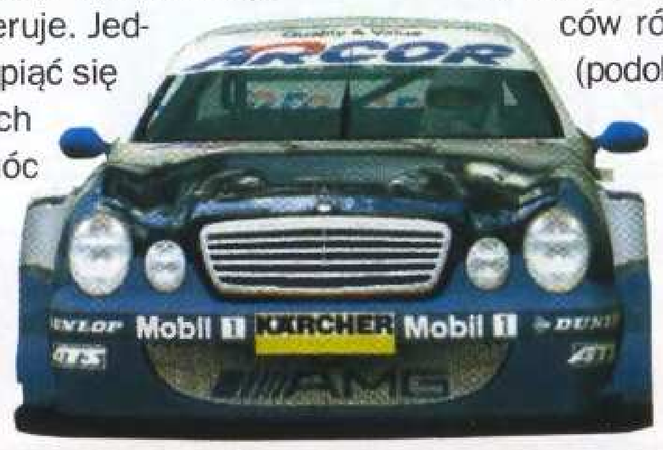
TOCA RACE DRIVER

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: III kwartał 2002*

Codemasters niespecjalnie ma ochotę wyłamać się z powszechnie panującej zasady, że jeśli posiada się dobrą licencję, to należy ją do oporu wykorzystać. Dotychczasowe gry z serii ***TOCA*** sprzedały się w nakładzie przeszło czterech milionów egzemplarzy, a taki sukces finansowy niewątpliwie zachęca do kontynuacji.

Spośród gier rajdowych, **TOCA Race Driver** wyróżniać będzie się wątkiem fabularnym. Gra posiadać będzie głównego bohatera, a równocześnie narratora opowieści, o nazwisku Ryan McKane. Postać ta nie miała dotychczas w życiu zbyt wiele szczęścia: narracja zacznie się od przekazania smutnej wiadomości, iż ojciec Ryana nie żyje, ponadto w trakcie gry dowiemy się też, że młody mężczyzna całe życie pozostawał w cieniu swego słynnego brata (czyżby też rajdowiec?).

Teraz nadszedł jednak czas zmian i Ryan przystępuje do rozgrywek Touring Cars (TOCA), a Twoim zadaniem będzie sprawić, by jego występ nie był li tylko niezauważonym przez nikogo epizodem. Czeka na Ciebie 13 różnych mistrzostw krajowych, rozgrywanych na kilkudziesięciu trasach z całego świata – od Europy, po Amerykę Łacińską, a kończąc na wyspach Pacyfiku. Niektóre z tych zawodów, na przykład mistrzostwa Niemiec DTM, czy brytyjskie UK TOCA Tour, to autentyczne licencje prawdziwych wyścigów. Nie od razu będziesz miał dostęp do najcudniejszych bryczek, jakie ta gra oferuje. Jednakże warto piąć się po szczeblach kariery, by móc kiedyś zasiąść w fotelu kierowcy takich aut, jak Mercedes Benz CLK oraz Alfa Romeo GTV. Na trasie pojedynkować się będzie do czternastu rajdowców równocześnie, a gra (podobnie jak ***Colin 3***) ma zapewnić niespotykany dotąd realizm jazdy i modułu zderzeń. Dystrybucją gry zajmie się **CD Projekt**. ❐



M. SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: jesień 2002*

Tak jak biznesmeni zaczynają niejednokrotnie od roli pucybutów, tak i kierowcy rajdowi rozpoczynają nieraz swą karierę od prowadzenia gokartów. Nie inaczej było w przypadku Michaela Schumachera, obecnie najbardziej utytułowanego kierowcy rajdowego F1 (prawie sześćdziesiąt zwycięstw w zawodach GP). **Jowood** pozwoli Ci odtworzyć karierę Niemca w zawodach gokartów: **Michael Schumacher Racing World Kart 2002** pozwoli Ci zmierzyć się w trzech klasach rozgrywkowych FUN, ICA oraz FSA na szesnastu torach wyścigowych. Autorzy zapowiadają wierne oddanie fizyki jazdy gokartów (a któż tak nie zapowiada w grach rajdowych?) oraz opcję gry w internecie z możliwością zdobywania cennych nagród (bardzo jesteśmy ciekawi jakich). Dystrybucją w Polsce prawdopodobnie zajmie się **CD Projekt**. ❐

KING OF THE ROAD

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: III kwartał 2002*

Jeśli pamiętasz film „Konwój", to gra **King of the Road** powinna przypaść Ci do gustu. Dzięki niej możesz zasiąść za kierownicą jednej z 20 wielkich ciężarówek i ruszyć w trasę nie zważając na przeciwności losu. W dostarczeniu ładunku (broń lub narkotyki) przeszkadzać Ci będą policyjne wozy i helikoptery, nic więc dziwnego, że łamanie przepisów jest tu na porządku dziennym. Czeka na Ciebie ponad 150 kilometrów tras, jazda na skróty, dzięki którym dotrzesz do celu prędzej niż konkurencja,

oraz trzy tryby rozgrywki sieciowej. W drogę ruszysz latem, więc najlepiej już teraz zaopatrz się w zestaw klimatyzacyjny w postaci wiatraczka ustawionego na monitorze. Wydawcą gry będzie firma **Jo-Wood**, do Polski program trafi zaś za sprawą firmy **CD Projekt**. ❐

NEVERWINTER NIGHTS

ROLE-PLAYING *premiera: III kwartał 2002*

Choć **Neverwinter Nights** w dużym stopniu nastawione jest na rozgrywkę sieciową (klasyfikuje się ją jako MMORPG), trybu dla pojedynczego gracza również w programie tym nie zabraknie. Jak na rolpleja przystało, Twoim zadaniem będzie uratowanie czegoś od zagłady – w tym konkretnym przypadku jest to tytułowe miasto Neverwinter. Twórca programu, firma **Bioware** (producent ***Baldur's Gate***) postanowiło dorzucić do swej gry trzeci wymiar, nadto **Neverwinter Nights** opierać ma swe rolplejowe zasady na trzeciej edycji D&D (Dungeons and Dragons).

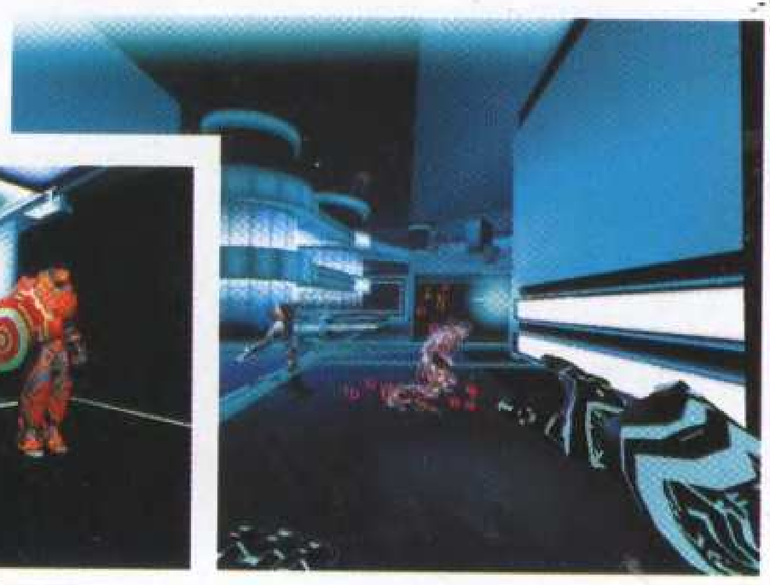
Neverwinter Nights oferuje dużą gamę możliwości konfiguracji Twojej postaci. Dostępne rasy to: gnom, człowiek, ork, karzeł, czy elf, ponadto do wyboru jest też wiele klas, od barbarzyńcy, poprzez mnicha i druida, na paladynie kończąc. Z ciekawych rozwiązań trzeba wspomnieć o możliwości opuszczenia rozmówcy w trakcie trwania dialogu (oj, niełądnie!), z kolei Twoi towarzysze bardziej polegać będą na własnych rozumach niż na Twoich poleceniach. Prawdziwym „gwoździem" programu jest edytor poziomów, jest on nie tylko prosty w obsłudze, pozwala ponadto stać się prawdziwym „Mistrzem Gry" na skonstruowanej przez siebie mapie. Od Ciebie zależeć będzie, na przykład, co stanie się z postacią po śmierci, czy też na jakiej zasadzie będzie można dać komuś „bana". Ostatnia z ciekawych opcji to zdolność komputera do dostosowywania poziomu SI do siły Twojej grupy. Proces twórczy nad tą grą trwa już około pięciu lat, jednak latem możemy się wreszcie spodziewać jej premiery. Grę w Polsce sprzedawać będzie firma **CD Projekt**. ❐

TRON 2.0

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: wiosna 2003*

Disney Interactive ogłosiło niedawno nadejście gry **Tron 2.0**, która stanowić będzie kontynuację kultowego filmu „Tron" z roku 1982. Będzie to gra akcji, widziana z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby. Developerem jest tu **Monolith**, więc jak to zazwyczaj bywa z grami tej kompanii, jedną z największych zalet **Tron 2.0** ma być doskonały engine graficzny, wykorzystujący pełnię możliwości najnowszych kart graficznych.

W trybie dla pojedynczego gracza przyjmiesz rolę Jeta Bradleya, młodego, zdolnego programisty komputerowego, który za zadanie ma odnalezienie w cybernetycznym świecie swego zaginionego ojca. Warto przy okazji nadmienić, że fabuła gry usytuowana jest dwadzieścia lat po wydarzeniach znanych z filmu fabularnego. Głównym oponentem Jeta będą złe moce pragnące przejąć kontrolę nad systemami komputerowymi. Dla skomputeryzowanej ludzkości oznaczałoby to globalną katastrofę. W trakcie rozgrywki użycie niektórych broni przypominać ma odrobinę sposób korzystania z miecza świetlnego w ***Jedi Knight 2***. Poza trybem pojedynczym dostępna także będzie rozgrywka wielooosbowa, oparta na zespołowym działaniu. Na premierę gry musimy jeszcze trochę poczekać, a w Polsce ujrzymy ją dzięki firmie **CD Projekt**. ❐

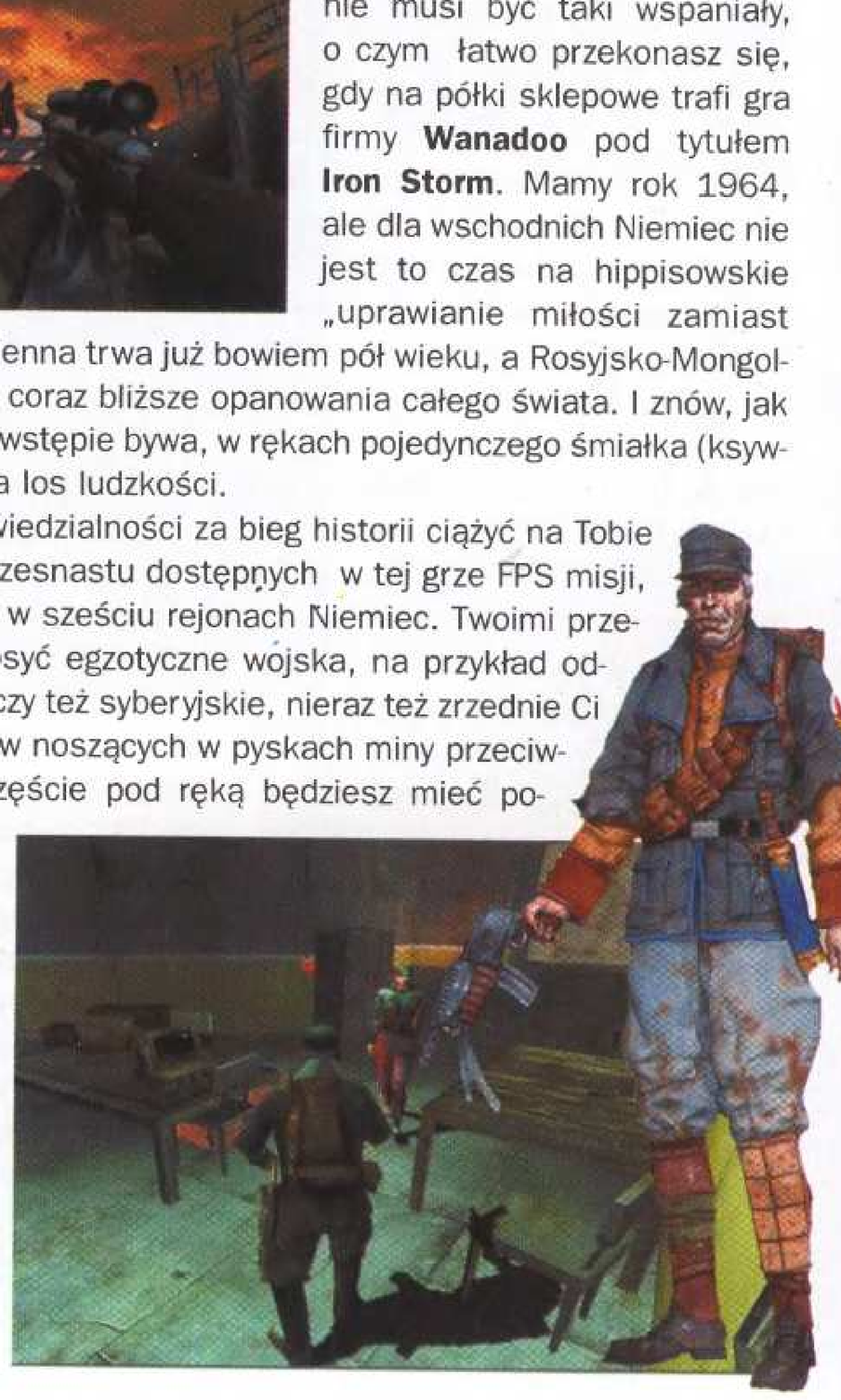


IRON STORM

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: wrzesień 2002*

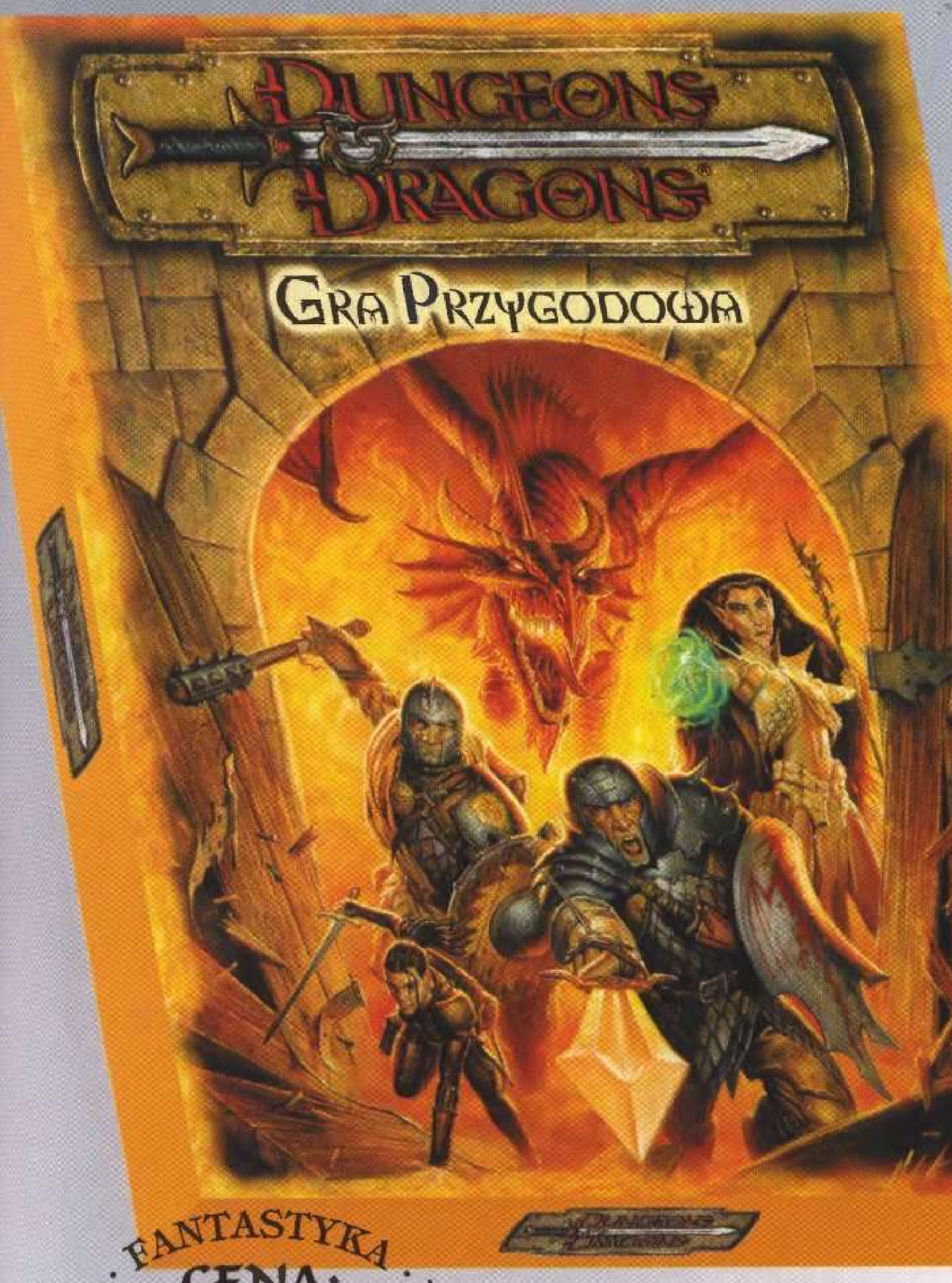
Alternatywny świat wcale nie musi być taki wspaniały, o czym łatwo przekonasz się, gdy na półki sklepowe trafi gra firmy **Wanadoo** pod tytułem **Iron Storm**. Mamy rok 1964, ale dla wschodnich Niemiec nie jest to czas na hippisowskie „uprawianie miłości zamiast wojny". Pożoga wojenna trwa już bowiem pół wieku, a Rosyjsko-Mongolskie Imperium jest coraz bliższe opanowania całego świata. I znów, jak to zwykle po takim wstępie bywa, w rękach pojedynczego śmiałka (ksywka „Wiz") spoczywa los ludzkości.

Brzemię odpowiedzialności za bieg historii ciążyć na Tobie będzie w trakcie szesnastu dostępnych w tej grze FPS misji, rozgrywających się w sześciu rejonach Niemiec. Twoimi przeciwnikami będą dosyć egzotyczne wojska, na przykład oddziały kazachskie, czy też syberyjskie, nieraz też zrzednie Ci mina na widok psów noszących w pyskach miny przeciwpiechotne; na szczęście pod ręką będziesz mieć poważny argument w postaci sporego arsenału broni. Jeden z rozdziałów gry rozegra się w Reichstagu – logicznie na sprawę patrząc, pewnie będzie to etap ostatni. Grę do Polski sprowadzi firma **CD Projekt**. ❐



Dungeons & Dragons

Przygotujcie magię i miecz. Przed Wami niezapomniana przygoda!



W tym pudełku jest wszystko, czego potrzebujecie, aby rozpocząć przygodę w świecie Dungeons & Dragons.

Znajdziecie tu: Księgę Zasad, Księgę Przygód, karty cech postaci, statystyki potworów, mapę podziemi, kości wielościenne oraz ponad 80 żetonów skarbów, potworów i bohaterów.

FANTASTYKA · CENA: 38,90 zł · ROZRYWKA · PRZYGODA

Pytajcie w Salonach

EMPiK **in medio** **RELAY**

oraz w księgarniach i sklepach specjalistycznych

Sprzedaż wysyłkowa:
ISA Sp. z o.o.
(0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę:
www.isa.pl

Loga Dungeons and Dragons® i Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

DOOM 3

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2003*

Jak przenieść się o półtora wieku w przyszłość i do tego wylądować na Marsie? Obecnie jest to jeszcze niemożliwe, ale sposobność taka być może pojawi się wcześniej, niż Ci się wydaje. Oto bowiem na czerwoną planetę zaprowadzi Cię fabuła trzeciej części ***Dooma***, gry FPP mistrzów gatunku z firmy **id Software**. Połowa przyszłego roku to w miarę realny termin pojawienia się tego tytułu.

Doom 3 nastawia się na rozgrywkę w trybie pojedynczym, choć niewykluczona jest obecność wieloosobowego deathmatchu. Twórcy ujawnili niedawno, że ich dzieło uniknie nastawienia się wyłącznie na akcję i krwawą rąbankę. **Doom 3** ma przede wszystkim wciągnąć gracza w swą fabułę: wychodząc z tego założenia, **id Software** zatrudniło pisarza s-f Matthew Costello, by wymyślił scenariusz kampanii i ułożył do niej dialogi. Producenci zapowiadają, że ich dzieło niejednokrotnie przestraszy gracza mrożącymi krew w żyłach zwrotami akcji. Zapewne pomoże w tym zarówno całkiem nowy silnik graficzny pozwalający na efektowną grę świateł, jak i współpraca od strony muzycznej z system nagłaśniania 5.1. Ponadto przedmioty obecne na mapie mają realistycznie reagować na Twoje poczynania, więc jeśli po wystrzale odpadnie fragment ściany lub coś spadnie z wysokiej półki wprost na Twoją głowę, to nie powinieneś się specjalnie dziwić. Ciekawie zapowiada się też edytor poziomów wkomponowany w misje – w każdej chwili możesz grę zastopować i dorzucić własne refleksy światła, bądź jakiś przedmiot. W Polsce dystrybucją **Dooma 3** zajmie się **LEM**. ❐

ICEWIND DALE 2

ROLE-PLAYING *premiera: III kwartał 2002*

Stało się to, co było nieuniknione: przyjdzie nam powrócić na nieprzystępne północne rejony Forgotten Realms, ponieważ **Black Isle Studios** szykuje nam powtórkę ***Icewind Dale***, jednej z najlepszych gier zręcznościowych role-playing ostatnich lat.

Podobnie jak zapowiadana na ten sam okres czasu (czyli lato tego roku) ***Neverwinter Nights***, **ID 2** inkorporować będzie zasady trzeciej edycji D&D. Posiadać będzie usprawniony silnik Infinity, trzy zupełnie nowe klasy postaci (barbarzyńca, mnich oraz czarnoksiężnik), szesnaście ras oraz ich hybrydy. Twórcy planują także usprawnić korzystanie z interfejsu: jedno z ulepszeń to zwiększenie pojemności schowka z 16 do 24 przedmiotów. Na zakończenie dodam tylko jeszcze, że akcja sequelu rozgrywa się 30 lat po oryginale. Grę do Polski sprowadzi firma **CD Projekt**. ❐

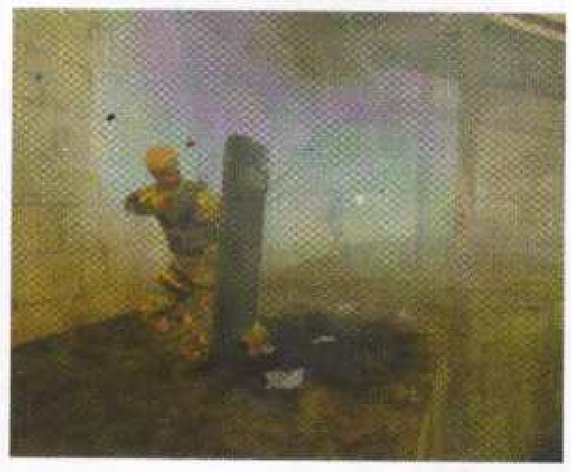
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

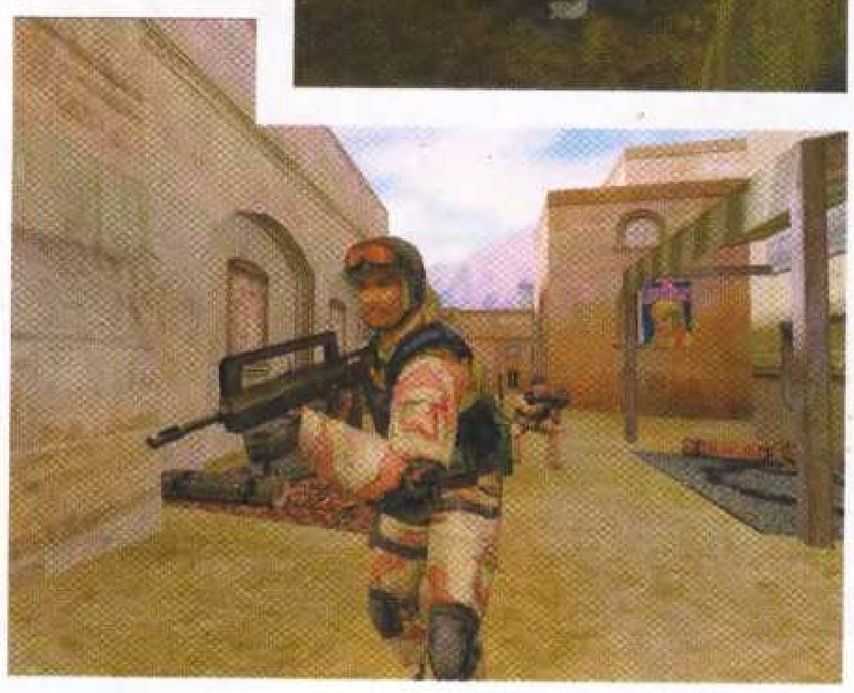
ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: III kwartał 2002*

Counter Strike, sieciowy dodatek do ***Half-Life*** uznawany jest za jeden z najlepszych tytułów przeznaczonych do gry wieloosobowej. Od czasu jego pojawienia się na rynku jesienią 2000 roku, rozszedł się na świecie w milionach egzemplarzy. Rozszerzenie do tej gry, czyli **Counter Strike: Condition Zero**, ma za zadanie wprowadzić **CS** na arenę poza siecią – do trybu dla jednej osoby – a także wnieść kilka poprawek do opcji wieloosobowej.

CS: Condition Zero szykuje dla graczy dwadzieścia misji rozsianych po całym świecie. Znajdziesz się zatem zarówno w samym sercu dżungli, jak i w nieprzystępnych rejonach arktycznych, na bezdrożach pustyni i w piekle wielkich aglomeracji miejskich. Zadania nie będą wyróżniać się spośród gier tego typu: możesz się spodziewać odbijania zakładników, eskortowania VIP-ów oraz rozbrajania bomb.

Ulepszony silnik ***Half-Life*** włączy w rozgrywkę warunki atmosferyczne, modele postaci będą o wiele bardziej wyraźne (twarze różnić się będą w zależności od umiejscowienia danej misji), rzecz jasna każda z misji dostępna będzie w trybie online. Polskim dystrybutorem gry będzie firma **Play It**. ❐





EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

STRATEGICZNA — *premiera: IV kwartał 2002*

Dodatek do **Empire Earth**, zatytułowany **The Art Of Conquest**, dorzuca do piętnastu obecnych już epok jeszcze jedną, pozwalającą graczowi przenieść się na inne planety. Podbijać będziesz zatem już nie tylko sąsiadujące kraje na Ziemi, najwyższa pora udać się w kosmos by podporządkować sobie Obcych. Wydarzenia owe dziać się będą w niedalekiej przyszłości, między 2200 a 2300 rokiem naszej ery, a gwiezdne podboje będą możliwe dzięki wprowadzeniu nowej klasy jednostek – pojazdów kosmicznych. Dodatkowo producenci oferują trzy nowe kampanie: starożytny Rzym za czasów Juliusza Cezara, drugą wojnę światową, gdzie wcielisz się w rolę oficera armii amerykańskiej po ataku na Pearl Harbor, oraz kampanię w futurystycznej Azji (24 wiek naszej ery).

Jeśli chodzi o tryb wieloosobowy, to wśród usprawnień ujrzymy między innymi światowy ranking graczy. **Empire Earth: The Art Of Conquest** podbije Polskę dzięki firmie **Play It**. ❐

IL-2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES

SYMULACYJNA — *premiera: jesień 2002*

Symulacja podniebnych działań z drugiej wojny światowej zatytułowana **IL-2 Sturmovik** to bodajże najlepsze dzieło rosyjskich programistów od czasów ***Tetrisa***. Pakiet rozszerzający do tej gry zatytułowany **The Forgotten Battles** dorzuci kampanie rozgrywające się pod niebem Finlandii i Węgier. Twórcy zapowiadają obecność kilku nowych modeli samolotów należących do sił Niemiec, Wielkiej Brytanii i ZSRR, a także nie wykluczają, że w pakiecie tym dołączone zostaną modele samolotów bojowych stworzone przez fanów gry. Możliwe są też misje rozgrywające się w Polsce. Gra ukaże się najprawdopodobniej dzięki firmie **CD Projekt**. ❐

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

SYMULACYJNA — *premiera: czerwiec 2002*

Gra **Operation Flashpoint**, czeskiej produkcji, przechodziła dziwne koleje losu w naszym kraju. Otóż bardzo długo nie znajdowała ona dystrybutora chętnego do wprowadzenia jej na polski rynek. Przytomnością umysłu wykazali się w końcu ludzie z **IM Group** i **OF** stała się jednym z hitów ubiegłego roku. Pakiet rozszerzający do tej wspaniałej gry wprowadzi działania wojenne na wyspę Nogova, gdzie po odejściu od służby przebywa ex-komandos rosyjskiej armii Victor Troska. Niestety, nie będzie mu dane żyć w spokoju, inwazja armii radzieckiej sprowadzi go do roli partyzanta. Przejście z roli zawodowego żołnierza do rebelianta i obecność nowych krajobrazów to nie są jedyne nowinki obecne w **OF: Resistance**. Pojawią się też nowe pojazdy, budynki, tekstury o wyższej rozdzielczości, wojska będą w stanie przenosić zapasy broni z misji do misji, a strata każdego żołnierza oznaczać będzie, że w trakcie następnego zadania będziesz miał o jednego rekruta mniej. Wreszcie, w ekwipunku pojawią się zaawansowane technologicznie ładunki wybuchowe. Ponadto **Bohemia Interactive** na nowo pisze kod do rozgrywek sieciowych. ❐

AMERICA'S ARMY

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: sierpień 2002*

Wiadomość to zaiste zaskakująca: amerykańska armia postanowiła pokazać cywilom, jak wygląda życie rekruta na służbie u Wujka Sama. US Army kończy właśnie produkcję gry pod tytułem **America's Army**, w której każdy może poznać od podstaw żołnierskie rzemiosło, od treningu po misje bojowe. **America's Army** będzie hybrydą gatunkową opartą na silniku Unreal, część szkoleniowa ma przynależeć do gatunku role-playing, natomiast misje bojowe rozgrywane będą na modłę gier akcji FPP. Gra ukazywać ma nie tylko życie w koszarach, ale i mnóstwo wiernie oddanego sprzętu wojskowego, w tym mundury i ekwipunek szeregowego żołnierza. Co ciekawe, armia amerykańska planuje rozprowadzać tę grę za darmo, poprzez przodujące na rynku czasopisma komputerowe oraz przez internet. Jest to niewątpliwie pomysł godny pochwały, czekamy z niecierpliwością na rychłą premierę. ❐

Z ostatniej chwili...

GRAND THEFT AUTO 3 JUŻ JEST

Premiera Grand Theft Auto 3 w Polsce ustalona została na 17 czerwca – innymi słowy gra powinna być już w sprzedaży. W pudełku poza samą grą znajdzie się koszulka oraz polska wersja językowa pierwszej części Grand Theft Auto. GTA 3 ukaże się w oryginalnej, angielskiej wersji językowej, na 2 płytach CD i w przystępnej cenie 99 zł. Po premierze GTA 3 w wersji angielskiej prace nad wersją polską będą kontynuowane. Gdy tylko zostaną one zakończone ze strony internetowej: http://www.play-it.pl, ściągnąć będzie można patcha polonizującego.

SŁONO

Firma Take 2 poinformowała, iż za stworzenie drugiej części Maxa Payne zapłaci firmom Apogee i Remedy 8 milionów dolarów. Niezwykle istotne pytanie brzmi: czy na część drugą trzeba będzie czekać tyle samo, co na część pierwszą (5 lat)?

GRY INFOGRAMES W OFERCIE CD PROJEKTU

Firma CD Projekt została dystrybutorem dwóch gier firmy Infogrames w Polsce. Chodzi tu o słynne Civilization 3 Sida Meiera oraz Master of Orion 3, które zostaną wydane w polskiej wersji językowej! Jak wiadomo Civilization 3 trafiło juz jakiś czas temu do sprzedaży jednak w wersji anglojęzycznej z polską instrukcją. Teraz w Civ 3 będą mogli pograć wszyscy, również gracze przywiązani tylko i wyłącznie do ojczystego języka. Lepiej późno niż wcale.

SPROSTOWANIE

Jacek Gadzinowski stwierdza, że opinie wyrażone w wywiadzie w ŚGK 5/02 o firmie EMPiK są prywatnym i nie wyważonym punktem widzenia. Nie są one oficjalnym stanowiskiem firmy Onet.pl o/OPM (prowadzącej działalność m.in. pod znakiem Play It), która na podstawie stosunków handlowych z firmą EMPiK ma całkowicie odmienne zdanie.

Za zaistniałą sytuację serdecznie przepraszam zainteresowanych.

Jacek Gadzinowski

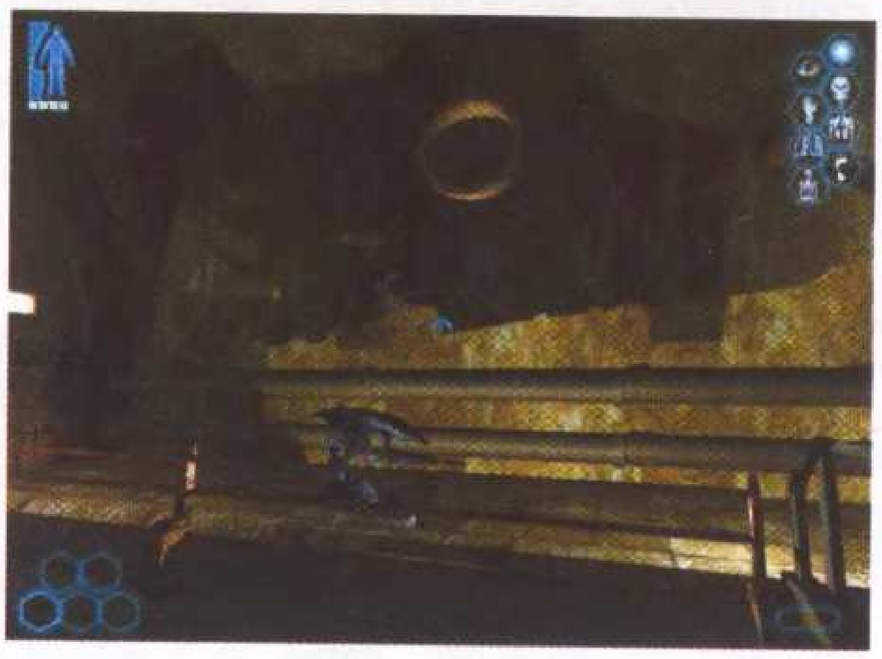
DEUS EX 2 INVISIBLE WAR

ROLE-PLAYING *premiera: wiosna 2003*

Kontynuacja tytułu jest tworzona po to, by rozwijać sprawdzony pomysł, a nie go rewolucjonizować – z takiego, słusznego jak się wydaje, założenia wychodzą producenci z **ION Storm** pracujący obecnie nad drugą częścią jednej z najbardziej oryginalnych gier w historii, ***Deus Ex***. Takie podejście nie oznacza jednak odtwórczości. Szef zespołu, Warren Spector, zapewnia, że w **Deus Ex 2** nie powtórzy się choćby fragment tekstury lub jedna linijka kodu z pierwszej części.

Deus Ex 2 powraca do świata znanego z pierwszej części gry, lecz fabuła przeskakuje do przodu o piętnaście lat. Główne postacie oryginału, czyli Paul oraz JC Denton, zjawią się w odrobinę zmienionej formie. Po pierwsze, osoby do nich podobne pojawią się w epizodach, a ponadto efekt klonowania tych dwóch osobistości zrodzi głównego bohatera **Deus Ex 2** o imieniu Alex. Warto przy tym zauważyć „uniwersalność" płciową tego imienia: nie jest ona przypadkowa, bowiem główny bohater to równie dobrze może być bohaterka, wybór płci należy do Ciebie. Innymi słowy, niech żyje równouprawnienie!

Druga część ***Deus Ex*** używać będzie tego samego engine'u graficznego co pierwowzór (silnik Unreal), jednakże z oczywistych względów silnik ten jest tak modyfikowany, by być w stanie wygenerować o wiele efektowniejszą szatę graficzną. Prawdę powiedziawszy, to choć nazwa pozostaje taka sama, to jednak engine ten poza podstawowymi narzędziami w niczym nie przypomina oryginału. Zmieniono fizykę gry, obiekty, oświetlenie, udźwiękowienie a także usprawniono moduł sztucznej inteligencji – wrogowie reagują na przykład na każdy ruch odbywający się w grze, włącznie ze



zmianami w oświetleniu. Z drugiej jednak strony (a to jest efekt działań w sferze dźwięku), jeśli nieprzyjaciel znajduje się w pokoju obok przy zamkniętych drzwiach, to prawdopodobnie nie usłyszy Twojego nadejścia.

Druga odsłona ***Deus Ex*** zachowała większość założeń w kwestii rozgrywki. Nadal więc do celu prowadzić będzie co najmniej kilka ścieżek – ta iście rolplejowa swoboda to wszak znak rozpoznawczy tytułu. Co więcej, znów będziesz mógł przejść grę przy minimalnym użyciu broni palnej (co jak na grę FPS jest sporą niespodzianką) i właściwie w tym względzie twórcy postanowili pójść na całość: programiści z **ION Storm** zapowiadają, że można przebrnąć przez całą grę ani razu nie dobywając pistoletu.

Deus Ex 2 nastawiona będzie na kampanię dla pojedynczego gracza, choć producenci nie wykluczają powstania namiastki trybu wieloosobowego. Raczej nie należy się po nim spodziewać zbyt wiele, ale czasu do premiery jest jeszcze dużo, więc być może twórcy nas czymś zaskoczą. W Polsce **Deus Ex 2: Invisible War** ujrzymy dzięki uprzejmości firmy **Cenega** (do niedawna **IM Group**). ❐

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa. Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantycznej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

PL

ŚGK 10/01 ◆ role-playing **cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It**

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It **ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa**

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 4 jest godnym kontynuatorem jednej z najlepszych serii gier strategicznych, przy czym wydanym w zupełnie nowej oprawie graficznej. Złożona fabuła, zróżnicowane oddziały, zaklęcia, potwory, bohaterowie – żaden miłośnik fantasy i strategii nie może przejść obok tej gry obojętnie.

PL

ŚGK 5/02 ◆ strategiczna **cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt**

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, Medal of Honor przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group **ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa**

Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

PL

ŚGK 3/02 ◆ role-playing **cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt**

Might & Magic 9

Cykl Might & Magic zdaje się nie mieć końca. Najnowsza część tej serii napędzana jest enginem Lithtech dzięki czemu gra posiada bardzo dobrą trójwymiarową grafikę. Do tego jak zwykle olrzymi świat czekający na odkrywcę, przygody, magia, potwory i wciągająca fabuła. Coś dla miłośników gatunku.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt **ŚGK 6/02 ◆ role-playing**

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft	wrzesień
Age of Wonders 2/Take 2	czerwiec
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt/Sierra	sierpień
Arx Fatalis/Arxel Tribes	sierpień **(Z)**
Championship Manager 4/Eidos	wrzesień
Civilization 3: Play the World/Infogrames	III kwaratał 2002
Conflict: Desert Storm/Take 2	wrzesień
Crazy Taxi/Empire	lipiec
Deus Ex 2/Eidos	2003 **(P)**
Doom 3/Activision	2003 **(P)**
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft	wrzesień
Duke Nukem Forever/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
F1 2002/Electronic Arts	czerwiec **(Z)**
Freelancer/Microsoft	IV kwartał 2002 **(P)**
Good Cop Bad Cop/Virgin	wrzesień
Grand Prix 4/Infogrames	czerwiec
Hidden & Dangerous 2/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
Hitman 2/Eidos	wrzesień
Homeplanet/Russobit-M	lipiec
Hotel Giant/JoWood	sierpień **(Z)**
Icewind Dale 2/Interplay	siepień **(Z)**
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	wrzesień **(Z)**
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	październik
Imperium Galactica 3/CDV	listopad
Industry Giant 2/JoWood	sierpień **(Z)**
Lords of the Realm 3/Vivendi	IV kwartał 2002 **(P)**
Mafia/Take 2	sierpień **(Z)**
Master of Orion 3/Infogrames	wrzesień
Medieval: Total War/Activision	IV kwartał 2002 **(P)**
Mistmare/Arxel Tribes	listopad
Need for Speed: Hot Pursuit 2/Electronic Arts	wrzesień
Neverwinter Nights/Infogrames	czerwiec 2002 **(Z)**
Operation Flashpoint: Resistance/Codemasters	czerwiec
O.R.B./Strategy First	sierpień **(Z)**
Polanie 2/Topware	IV kwartał 2002
Praetorians/Eidos	IV kwartał 2002 **(P)**
Rainbow Six: Raven Shield/Ubi Soft	listopad
Robin Hood: Defender of the Crown/–	listopad
Sea Dogs 2/Bethesda	wrzesień
Sim City 4/Electronic Arts	listopad
Star Wars: Galaxies/LucasArts	IV kwartał 2002 **(P)**
Star Wars: Knights of the Old Republic/LucasArts	październik
SWAT: Urban Justice/Sierra	III kwartał 2002
The Celtic King/Wanadoo	wrzesień
The Thing/Vivendi	IV kwartał 2002 **(P)**
Thief 3/Eidos	IV kwartał 2002 **(P)**
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2	IV kwartał 2002 **(P)**
Unreal Episode 2/Infogrames	III kwartał 2002 **(P)**
Unreal Tournament 2003/Infogrames	sierpień **(Z)**
Warcraft 3/Blizzard	czerwiec
Warlords 4/Ubi Soft	IV kwartał 2002 **(P)**
World of Warcraft/Blizzard	IV kwartał 2002 **(P)**

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie S - prace zostały wstrzymane

OLAF_22

TXT I GFX OLAF_22/02
DZIŚ OPOWIEM CI O CZŁOWIEKU, ZWANYM KLOCEM.
KLOC
I NIE BĘDZIE TO HISTORIA JAKIEGOŚ DRESIARZA!
UPS!
KLOC TO NIEPOZORNY MARIUSZ MUCHA...
MOŻNA O NIM POWIEDZIEĆ: GRACZ MANIAKALNY, SILNIE UZALEŻNIONY. NIE BYŁOBY W TYM NIC DZIWNEGO, GDYBY NIE TO, ŻE KLOC LUBI TYLKO JEDNĄ GRĘ...
TETRIS TO NIE TYLKO ROZRYWKA...
TO MODA FILOZOFIA.
WYRABIA REFLEKS.
ĆWICZY UMYSŁ.
UKŁADAJĄC KLOCKI, ROZWIĄZUJĘ WŁASNE, WEWNĘTRZNE SPORY, DZIĘKI CZEMU OSIĄGAM RÓWNOWAGĘ POMIĘDZY JASNĄ A CIEMNĄ STRONĄ MOJEGO JESTESTWA.

KILKA PRZYKŁADÓW, POTWIERDZAJĄCYCH OBSESJĘ KLOCA.

1

MOIM MARZENIEM JEST POKRYĆ CAŁE CIAŁO TETRISOWĄ MOZAIKĄ.

2

DON'T WORRY! BE TETRIS!

3

ZAMNIK KLOCA, TETI.

ŁUF!*

* POMOCY! TO PSYCHOPATA!

CÓŻ DODAĆ? TETRIS WPŁYNĄŁ RÓWNIEŻ NA ZAHODOWE AMBICJE MARIUSZA!

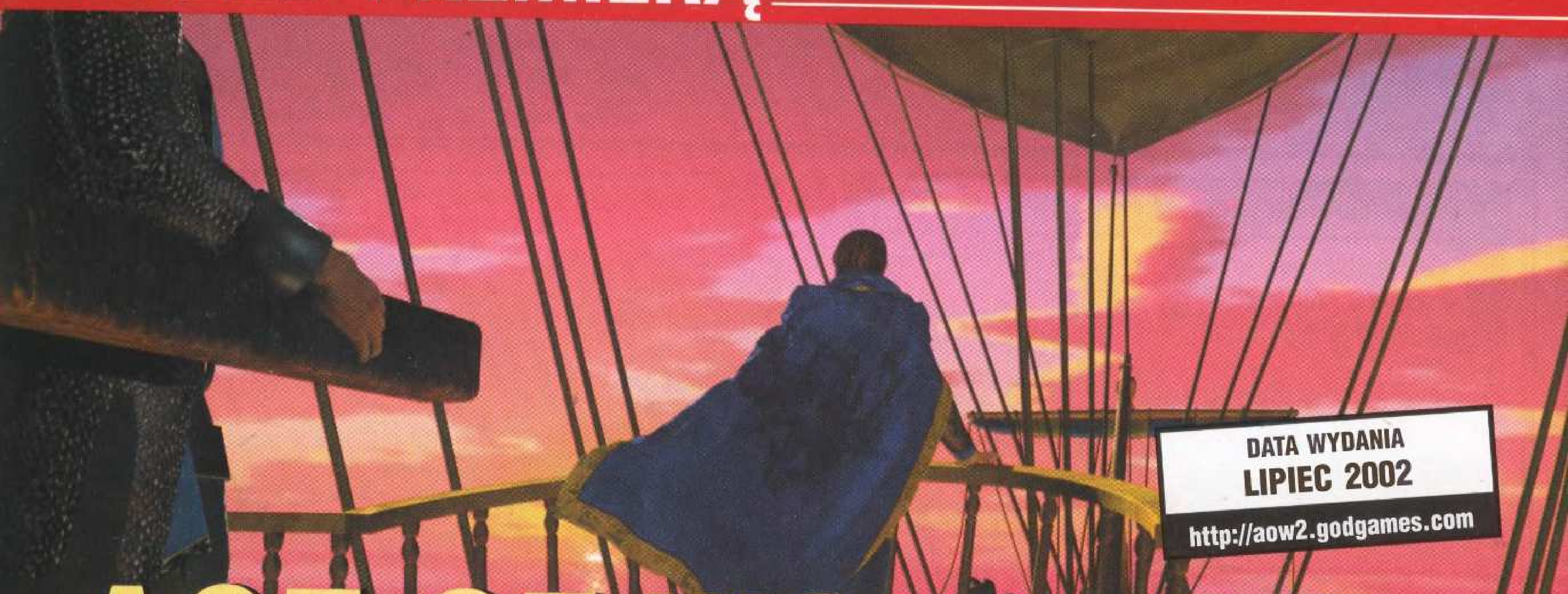
Przykład Mariusza Muchy dowodem na powrót czasów przodowników pracy.

A... PO CO MI O TYM OPOWIADASZ?

SPRAWDZAM, CZY NIE MASZ OCHOTY, WIESZ, NA ZADANIE W TE KLOCKI.

A JEDNAK SPRAWDZA SIĘ STARA ZASADA, ŻE JEŚLI MASZ SZCZĘŚCIE W GRACH, BRAKUJE CI GO W MIŁOŚCI.

KONIEC



DATA WYDANIA
LIPIEC 2002

http://aow2.godgames.com

AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE

WYRASTA KONKURENCJA DLA HEROSÓW

Maciej Jasiński

Gra strategiczna **Age of Wonders** miała premierę na początku 2000 roku. O ile jednak na całym świecie zyskała sporą popularność, to w Polsce głównie ze względu na wysoką cenę sprzedaży, po ten tytuł sięgnęło niewiele osób. Teraz będzie okazja, aby nadrobić te niedopatrzenie i okres przed planowaną na lipiec premierą **Age of Wonders 2**, wykorzystać na zapoznanie się z pierwszą częścią tej gry.

Age of Wonders 2 zapowiada się znakomicie. Dawno już nie widziałem tak bogatego i rozbudowanego świata stworzonego specjalnie z myślą o grze komputerowej. Także fabuła oferuje wiele atrakcji. W poprzedniej części gry miałeś możliwość pokierowania mrocznymi elfami tworzącymi Kult Sztormów, lub też broniącymi się przed ich agresją ludźmi i ich elfimi sprzymierzeńcami. Tym razem w kampanii masz okazję wcielić się w postać młodego wojownika o imieniu Merlin. Podczas podróży sterowcem (konkretnie statkiem morskim z doczepionym olbrzymim balonem) Merlina i jego towarzyszy atakuje grupa smoków. Sterowiec zaczyna płonąć, a główny bohater spada w morskie otchłanie. Ratuje go od śmierci pewien czarodziej Gabriel, który oczekuje ze strony Merlina pomocy w przywróceniu równowagi w świecie magii.

Wersja beta, którą otrzymaliśmy do testu, zawierała jedynie część kampanii oraz zestaw blisko dwudziestu map. Wystarczyło to jednak, aby przekonać o bogactwie świata wykreowanego w **Age of Wonders 2**. Przede wszystkim masz możliwość rozwoju zdolności postaci w jednej z szkół magii: ziemi, ognia, wody, powietrza, życia czy śmierci. Daje to łącznie olbrzymi zestaw czarów, którymi mogą się posługiwać Twoi bohaterowie. Każdy z herosów ma też zestaw zwyczajnych umiejętności, które może rozwijać. Jest również sporo artefaktów i magicznych przedmiotów, w które możesz wyposażać bohaterów.

Kolejnym elementem, który szczególnie przypadł mi do gustu, jest olbrzymie zróżnicowanie jednostek. Doliczyłem się w grze aż trzynastu ras, co daje łącznie grubo

ponad sto typów stworów i bohaterów, którymi dysponują poszczególne strony konfliktu. Są tutaj elfy leśne i ich mroczni bracia, gobliny, ludzie, orkowie, krasnoludy, nieumarli czy niziołki. Największe wrażenie robią jednak Frostlingowie mający między innymi mamuty i lodowe smoki, Archonsi – walczący postaciami z mitologii rzymskiej oraz Tigransi – mający na swych usługach egipskich bogów. Dodam jeszcze tylko, że każda jednostka ma zestaw własnych umiejętności i może zdobywać doświadczenie na polu walki, co jest obrazowane pojawiającymi się przy niej orderami.

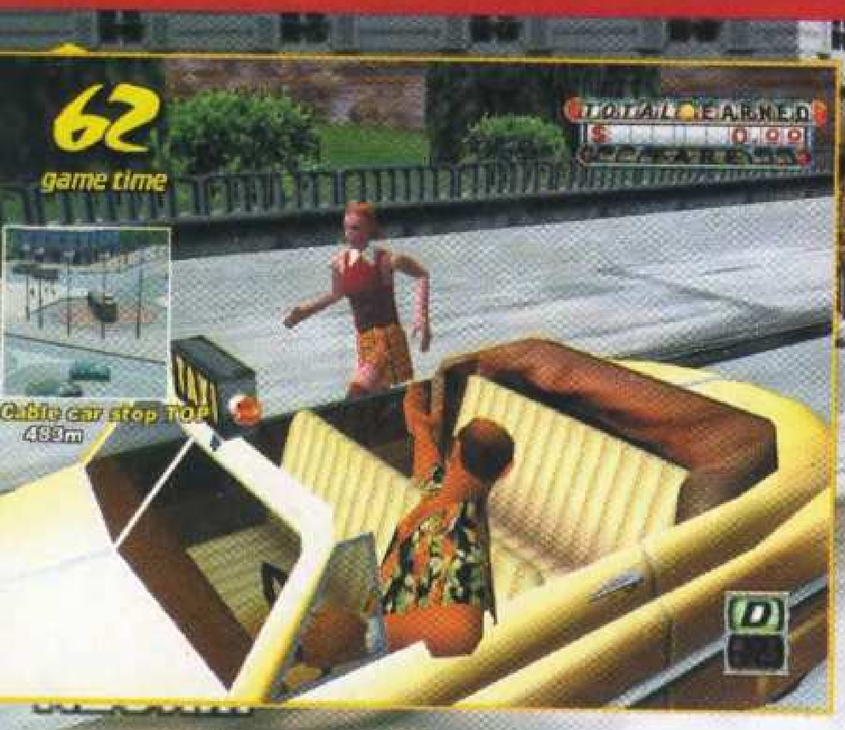
Prawie w każdej grze strategicznej o sukcesie militarnym decyduje stworzenie odpowiedniego zaplecza ekonomicznego. Nie inaczej jest w **Age of Wonders 2**. W poszczególnych miastach możesz budować nowe struktury tylko wtedy, gdy posiadasz odpowiednie zapasy złota. Także rekrutacja jednostek pochłania sporą jego ilość, a co więcej – musisz w każdej turze opłacać wierność swoich oddziałów. W przeciwnym razie dojdzie do buntu i możesz utracić dodatkowo jakieś cenne obiekty, które zniszczą Twoje dawne oddziały. Dlatego też szczególną uwagę należy zwrócić na odpowiednie gospodarowanie zasobami. Nie zawsze warto od razu inwestować w armię, lepiej jest postawić na przyrost mieszkańców czy rozwój kontaktów handlowych (zwiększają dochody miasta). Taka inwestycja może procentować w przyszłości.

Sposób prowadzenia bitew przypomina ten z pierwszej części gry. Po zetknięciu się dwóch oddziałów pojawia się pole bitwy, na którym poszczególne strony konfliktu atakują w swoich turach. Obszar starć jest bardzo duży, dlatego też masz możliwość oskrzydlania przeciwnika i pełnego wykorzystania umiejętności poszczególnych jednostek. Często też przyjdzie Tobie zdobywać miasta i twierdze, w których przeciwnicy ukrywają się za murami. Wówczas w starciu nieocenione okazują się jednostki latające i machiny oblężnicze.

Oprawa graficzna **Age of Wonders 2** nie odbiega w znacznym stopniu od tego, co prezentuje ***Heroes of Might and Magic 4***, ***Disciples 2*** czy ***Etherlords***. Mapy są bardzo zróżnicowane, pełno jest też na nich rożnych magicznych miejsc, opuszczonych świątyń czy obiektów dostarczających Tobie dochodu. Jednak takie przepełnienie obrazu powoduje także pewną nieczytelność. W wielu miejscach możesz mieć kłopoty z odnalezieniem jednostek, które zlewają się z tłem. Trudno też czasami rozpoznać po samym wyglądzie, czym są widoczne na ekranie obiekty.

Premiera **Age of Wonders 2** już za kilka tygodni. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że przygotowana w grze główna kampania będzie bardzo rozbudowana, co pozwoli w pełni wykorzystać możliwości rozwoju postaci i zdobywania doświadczenia przez jednostki. Liczę też, że w wersji finalnej zostanie nieco poprawiona dynamika zabawy, bowiem w testowanym programie tury przeciwnika trwały bardzo długo. ❐

...Doliczyłem się w grze aż trzynastu ras, co daje łącznie grubo ponad sto typów stworów i bohaterów, którymi dysponują poszczególne strony konfliktu. Są tutaj elfy leśne i ich mroczni bracia, gobliny, ludzie, orkowie, krasnoludy, nieumarli czy niziołki...



CRAZY TAXI

DATA WYDANIA
LIPIEC 2002

http://www.sega.com

WESOŁE JEST ŻYCIE TAKSÓWKARZA

Dengar

Nie jestem zwolennikiem konwersji na PC gier, które były przebojami na konsolach. Z tego względu do każdego tytułu, który powstał na konsolę, a później przenoszony jest na inną platformę – podchodzę z dużą rezerwą. Muszę jednak przyznać, iż nie zawsze moje uprzedzenia okazują się uzasadnione. Tak było i tym razem, gdy w siedzibie **IM Group** miałem okazję zapoznać się z produktem **Empire Interactive**, zatytułowanym **Crazy Taxi**. Niewątpliwie dobrze znają tę grę posiadacze Dreamcasta, jako że pierwotnie wydano ją właśnie na tę konsolę. Osobiście nie miałem sposobności poznać oryginału, zatem wolny od jakichkolwiek uprzedzeń zasiadłem do wersji beta.

Crazy Taxi to czysta rozrywka. Dynamiczna akcja, ciekawy pomysł i spora dawka humoru – to najlepsze cechy konsolowych wyścigów jakie prezentuje **Crazy Taxi**. „Jak najszybciej i w jak najbardziej zwariowany sposób" – tak powinno brzmieć motto zawieszone na lusterku Twojej taksówki. Gra oferuje kilka trybów zabawy, ale ich krótkie omówienie wypada zacząć od najważniejszego – „pracy taksówkarza".

W **Crazy Taxi** możesz się wcielić w trzy postacie. Do dyspozycji masz jedną kobietę i dwóch panów, przy czym wszyscy różnią się oryginalnymi autami i sposobem prowadzenia samochodu. Sama jazda ma bardzo zręcznościowy charakter. Fani wiernego odwzorowania fizycznego modelu zachowania pojazdów, redukcji biegów i tym podobnych „szczegółów" – mogą od razu darować sobie **Crazy Taxi**. Tutaj liczy się tylko refleks i zręczność. Co prawda można wybierać między uproszczonym sposobem jazdy, a bardziej realistycznym – jednak w wersji, którą testowałem nie było pomiędzy nimi odczuwalnych różnic.

Najbardziej ekscytującym trybem „kariery" jest czasówka – w określonym limicie czasu, masz przewieźć jak największą liczbę osób. Ulice, po których się poruszasz pełne są rozmaitych postaci, które bez zwłoki muszą znaleźć się w różnych miejscach, takich jak: pizzeria, lotnisko, port czy park. Każdej trasie przyporządkowany jest limit czasu. W zależności od tego na ile uda się Tobie go oszczędzić, otrzymasz wyższą punktową premię. Ponadto, każdego potencjalnego klienta otacza kolorowy okręg wyznaczający miejsce, w którym musisz się zatrzymać, aby raczył wsiąść do Twojej taksówki. Otoczka ta obrazuje zarazem trudność danego kursu. Dodam tylko, że klienci oczekują nawet w takich miejscach jak... morskie dno przy plaży – to jedyna okazja zabrania na „pokład" faceta z maską do nurkowania.

Jak już wspomniałem rozgrywka ma bardzo uproszczony charakter, w związku z czym nie grozi Tobie rozbicie auta, dachowanie kończące grę czy nawet jakiekolwiek uszkodzenie samochodu. Czołowe zderzenie z tramwajem wywołuje co najwyżej gwałtowne za-

trzymanie pojazdu, przekleństwa ze strony pasażera i utratę cennych sekund.

Szybkie kursy procentują zwiększającym się stanem konta, a to w efekcie, po ukończeniu danego „etapu", jest podstawą weryfikacji Twoich umiejętności i przyznania coraz lepszej licencji taksówkarza. Z tym też, jak sadzę, będzie się wiązał dostęp do kolejnych miast.

Aglomeracja, po jakiej przyszło mi jeździć, przypominała nieco San Francisco, głównie ze względu na strome ulice i tramwaje wyłaniające się nagle zza wzniesień. Dostępny obszar nie był specjalnie duży, choć nie sposób stwierdzić czy w finalnej wersji, wirtualne miasto nie ulegnie powiększeniu. Zresztą według zapewnień producentów jeździć będziesz mógł po ulicach kilku zróżnicowanych aglomeracji.

Uliczny ruch jest spory. Działają światła, na prawym pasie potrafi pojawić się nagle niemiłosiernie wolna zawalidroga, w postaci szkolnego autobusu czy ciężarówki. Wszystko to wygląda przyjemnie, ale jaki jest sens przejmować się zasadami ruchu drogowego, skoro nie da się rozbić swego auta? Najszybciej i tak jest jechać po chodniku czy przeciwnym pasie ruchu, jeśli jest tam choć kawałek wolnego miejsca. Z przykrością skonstatowałem, że nigdzie nie uświadczy się policjanta. Nie wynika to w żaden sposób z mojej sympatii do „drogówki", ale uważam, że policyjne pościgi dodałyby sporą dawkę emocji. Niestety nikt nie stanie Tobie na drodze, choćbyś nawet uparł się jeździć zgodnie z lewostronnym kierunkiem ruchu.

To „pacyfistyczne" nastawienie producentów rzutuje też na inny element gry, tak pieczołowicie dopieszczony w ***Carmageddonach***. Zabawa w rozjeżdżanie ludzi nie pociąga mnie, ale spróbowałem trafić kilku przechodniów, próbowałem nawet dosyć często... Okazało się jednak, że wszyscy spacerujący mieszkańcy mają wbudowany system wczesnego ostrzegania i nawet odwróceni tyłem potrafią wykonać akrobatyczne salto, aby uniknąć zderzenia z maską samochodu. Również tkwiący nieruchomo klienci, oczekujący na taksówkę, potrafią zawsze zgrabnie uskoczyć przed szarżującym samochodem. Na całe szczęście takiego refleksu nie mają elementy tak zwanej „małej architektury", w związku z czym do woli można rozbijać kosze, ławki czy uliczne lampy.

Poza głównym rodzajem rozgrywki **Crazy Taxi** oferuje też szereg krótkich, acz zabawnych sposobów doskonalenia umiejętności zawodowych. Możesz zatem spróbować prowadzenia taksówki „w stylu Małysza", startując na szczycie olbrzymiej skoczni i bijąc rekordy długości skoku. Możesz też rozbijać olbrzymie balony, wykonywać efektowne ewolucje i pokonywać tory przeszkód.

...Możesz zatem spróbować prowadzenia taksówki „w stylu Małysza", startując na szczycie olbrzymiej skoczni i bijąc rekordy długości skoku. Możesz też rozbijać olbrzymie balony, wykonywać efektowne ewolucje i pokonywać tory przeszkód...

MROCZNA STRONA MIASTA

Życie taksówkarza nie jest w rzeczywistości tak zabawne jak sugeruje to gra **Crazy Taxi**. Wszystkim polecam film „Taksówkarz" („Taxi Driver") z 1976 roku, z Robertem De Niro w roli głównej. Obsesyjna postać taksówkarza, to jedna z najlepszych kreacji w dorobku tego aktora. Film zaś znakomicie oddaje klimat nocnego życia slumsów, domów publicznych i amerykańskich ulic lat siedemdziesiątych. Zobaczcie jak „jeździ się na taksówce"...

Od razu zastrzec jednak muszę, że te tryby gry (poza skocznią) nie przypadły mi specjalnie do gustu i nie zapewniają długiej zabawy. To raczej coś w rodzaju dodatku do podstawowego rodzaju rozgrywki – jeżdżenia taksówką.

Grafika, na pierwszy rzut oka, da się skojarzyć z konsolą. Zwraca uwagę umowna, nieco komiksowa i dosyć zabawna oprawa. Wiele postaci z przerysowanymi fizjonomiami i humorystycznymi odzywkami, znacząco wzbogaca ulice miast. Gra **Crazy Taxi** jednak zdecydowanie nie powaliła mnie na kolana. Przyznać muszę, że mimo rozlicznych błędów bardziej podobał mi się ***Driver***. Dzisiaj, w przededniu premiery ***GTA 3***, **Crazy Taxi** raczej lokuje się na niższej półce. Choć przyznać muszę, że grywalność i przyjemność z beztroskiego rozbijania się taksówką jest spora. Zobaczymy czy wersja finalna będzie wzbogacona o nowe elementy i rozgrywka stanie się dzięki temu bardziej urozmaicona. ❐

DATA WYDANIA
PAŹDZIERNIK 2002

http://thegladiators.arxeltribe.com

THE GLADIATORS

WSPÓŁCZEŚNI GLADIATORZY NA ARENIE

Dengar

Miesiąc temu miałem przyjemność anonsować najnowszą grę strategiczno-taktyczną zatytułowaną **Gladiators**. Teraz przyszedł czas na nieco bardziej szczegółowe omówienie tej produkcji. Przyjdzie Ci w niej kierować poczynaniami głównego bohatera Callahana – kosmicznego komandosa, który dowodzi oddziałem podobnych sobie twardzieli. Wyzwaniem dla niego, będzie pokonanie szeregu aren, stanowiących miejsce zmagań Twoich pupilów z różnego rodzaju przeciwnikami.

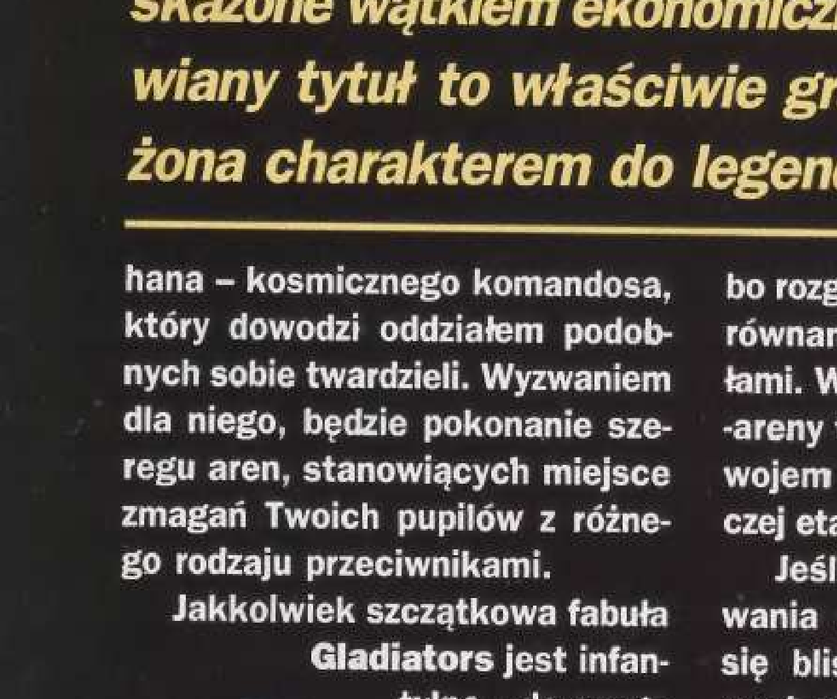
Jakkolwiek szczątkowa fabuła **Gladiators** jest infantylna – do czego przyzwyczaili mnie zresztą twórcy strategii – o tyle sama rozgrywka nie niesie z sobą porządną dawkę adrenaliny i emocji. Istotą w **Gladiators** jest walka – czyste, nieskażone wątkiem ekonomicznym starcia. Omawiany tytuł to właściwie gra taktyczna, zbliżona charakterem do legendarnego ***Mytha*** czy ***Ground Control***. Piszę zbliżona, bo rozgrywka nieco różni się w porównaniu ze wspomnianymi tytułami. W **Gladiators**, kolejne misje -areny tylko luźno wiążą się z rozwojem linii fabularnej, będąc raczej etapami morderczego turnieju.

...Istotą w Gladiators jest walka – czyste, nieskażone wątkiem ekonomicznym starcia. Omawiany tytuł to właściwie gra taktyczna, zbliżona charakterem do legendarnego Mytha...

Jeśli idzie o poziom skomplikowania akcji, **Gladiators** sytuuje się blisko arkadowych konsolowych gier. Do nich zbliża również interfejs, zobrazowanie podstawowych cech jednostek czy liczne bonusy i power-upy. Nie znaczy to jednak, że walka jest prymitywną siekaniną. Zmysł taktyczny i zręczność są zaletami niezbędnymi aby zwyciężyć. Tempo rozgrywki wymaga sporego refleksu, choć gracze zaprawieni w potyczkach ze ***Starcrafta*** nie powinni czuć się zagubieni. Sztuczna inteligencja, absolutnie nie może być powodem wstydu programistów. Przeciwnicy logicznie reagowali na moje posunięcia, potrafili wykorzystać ukształtowanie terenu, a nawet próbowali wciągać moje oddziały w zasadzki. Jednym słowem – raj dla rasowych strategów.

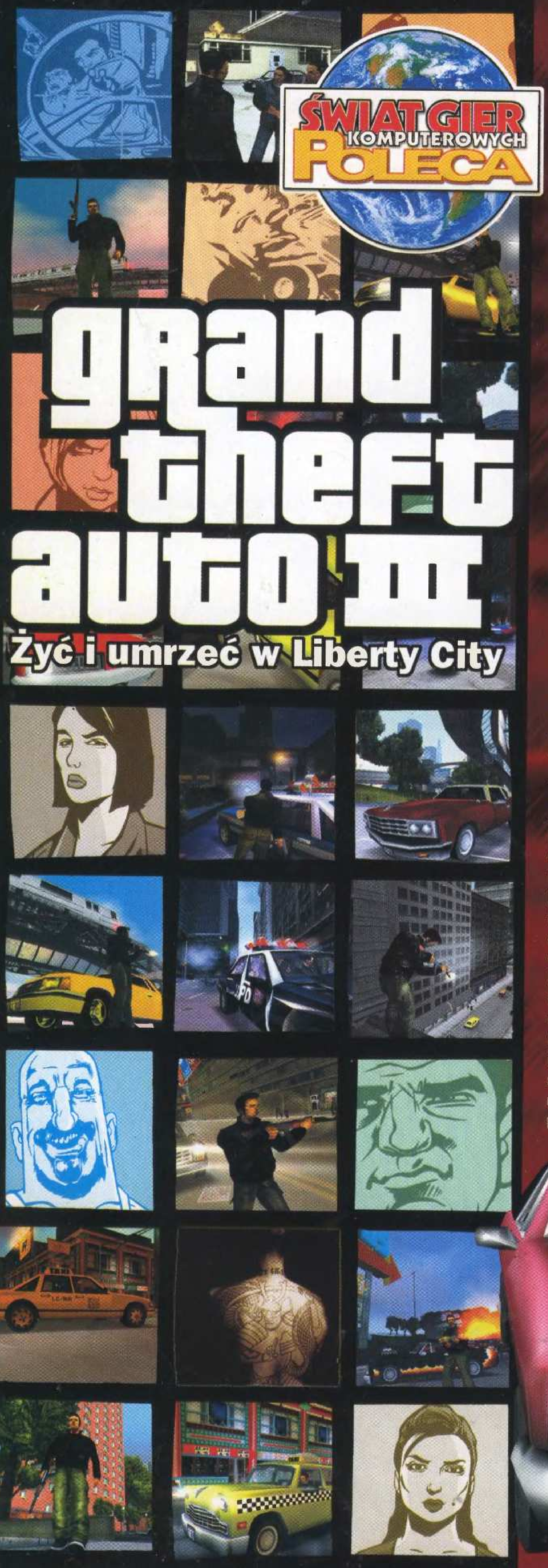
Przyznam, że na równi z grywalnością i poziomem SI ważna jest dla mnie oprawa graficzna gier. Od nowych tytułów oczekuję pełnego wykorzystania możliwości graficznych, jakie stwarzają obecnie komputery. W poprzednim materiale wspominałem już o niezwykle realistycznie odwzorowanej wodzie w **Gladiators** – to jednak tylko jeden z licznych elementów nadzwyczaj udanej grafiki. Areny, jednostki i efekty towarzyszące walce robią niesamowite wrażenie.

Gladiators z pewnością nie będzie przełomowym, kultowym tytułem. Ma za to wszelkie zadatki, aby zdobyć uznanie graczy jako świetnie zrealizowana gra strategiczna, pozwalająca stoczyć dynamiczne bitwy w przepięknej i różnorodnej scenografii. ❐



NAJNOWSZY NUMER

JUŻ W SPRZEDAŻY



Z niewiadomego powodu gry, które odniosły sukces na Playstation, Nintendo, czy inną konsolę, a następnie trafiły na PC, w większości przypadków były przez użytkowników komputerów ignorowane. Wymienię tu choćby takie słynne tytuły, jak seria ***Final Fantasy*** czy ***Metal Gear Solid***, które najlepiej sprzedawały się właśnie na konsole. Ten trend może się jednak zmienić, gdyż do sprzedaży trafił właśnie kolejny konsolowy hit: **Grand Theft Auto 3**. Od końca ubiegłego roku gra dostępna na Playstation 2, ma wielkie szanse na zdobycie serc, umysłów i portfeli niewolników Windows.

Bazyl

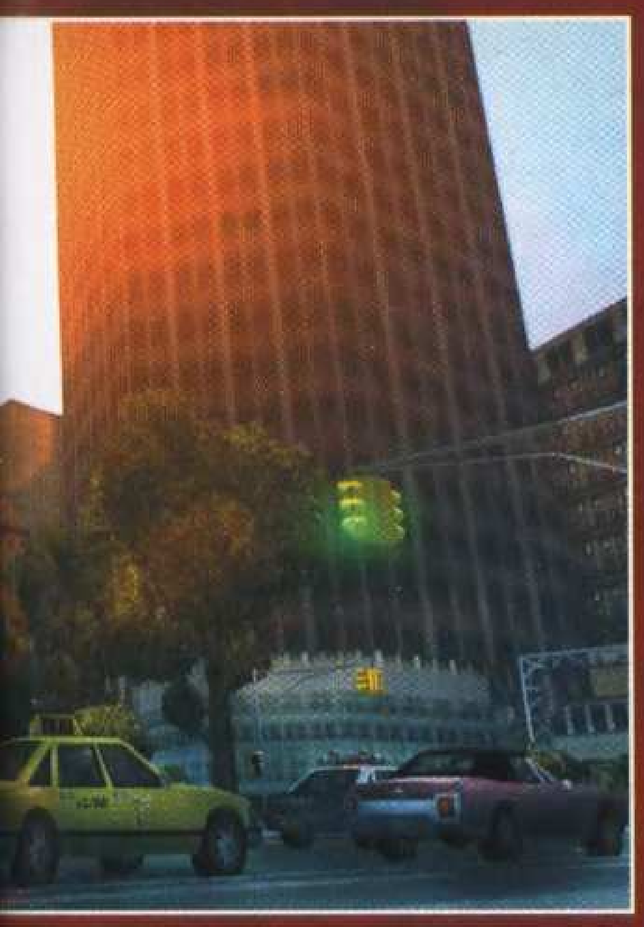
Zapewne większość naszych czytelników pamięta dwie wcześniejsze części serii ***Grand Theft Auto***. Wielkie miasto, gangi, przestępczość i główny bohater gry pukający do drzwi różnych szefów mafii, którzy zlecali mu do wykonania brudną robotę. Mogłeś do woli kraść samochody i strzelać do ludzi, jednak gdy rejestr w kartotece policyjnej niebezpiecznie się powiększył, rozpoczynał się pościg. To było ryzyko zawodowe. Za wykonane zadanie otrzymywałeś pieniądze pozwalające Ci kupić lepszy wóz lub bardziej śmiercionośną broń.

Dokładnie ta sama koncepcja gry przyświeca **Grand Theft Auto 3**. Zasadnicza różnica polega na tym, iż tym razem Liberty City – miasto, w którym przyszło Ci żyć – ukazane jest w trójwymiarowej grafice. Na papierze nie brzmi to może zbyt imponująco – grafika 3D to w tej chwili standard – ale przypomnij sobie grę ***Driver***, a następnie wyobraź, iż w dowolnym momencie możesz wysiąść ze swojego samochodu i ruszyć w miasto na piechotę. Iść, strzelać, walczyć na pięści i kije baseballowe – robić wszystko to, co bandzior bez wyrzutów sumienia może robić w pogodny wieczór. Miasto, które Cię otacza nie jest przy tym nieruchomą dekoracją, tłem Twoich przygód, lecz żyje swoim własnym życiem. Po ulicach jeżdżą samochody, kierowcy trąbią zniecierpliwieni na inne samochody, zatrzymują się na światłach i wygrażają sobie nawzajem. Zdarzają się piraci drogowi jadący tak, jakby wszystkie chodniki zamieniły się w autostrady. Mnóstwo ludzi wędruje ulicami miasta w te i z powrotem załatwiając swoje własne interesy, stare babcie mamroczą coś pod nosem, biznesmeni narzekają, że są przepracowani, groźnie wyglądające typy w skórzanych kurtkach mogą zaczepić Cię pod byle pretekstem. Jeśli wyjmiesz broń i zaczniesz strzelać, jedni rzucą się do ucieczki, inni mogą wyciągnąć własne spluwy i odpowiedzieć ogniem, jeszcze inni przypatrywać się ciekawie, co się dzieje. Zdarza się jednak i tak, że to Ty jesteś widzem. Grupa dużych facetów może wziąć w obroty jakiegoś nieszczęśnika ot, tak sobie i przetrzepać mu skórę.

ex-dziewczynie. W trakcie napadu otrzymałeś od niej przysłowiową kulkę w łeb (no prawie), jako że byłeś jedną osobą za dużo do podziału łupu. Cudem odratowany, skazany na więzienie, zdołałeś uciec z konwoju, by rozpocząć nowe życie w Liberty City. Oczywiście, chciałbyś odnaleźć swoją byłą, by wyjaśnić sobie z nią kilka drażliwych rzeczy.

Co by tu jeszcze przeskrobać?

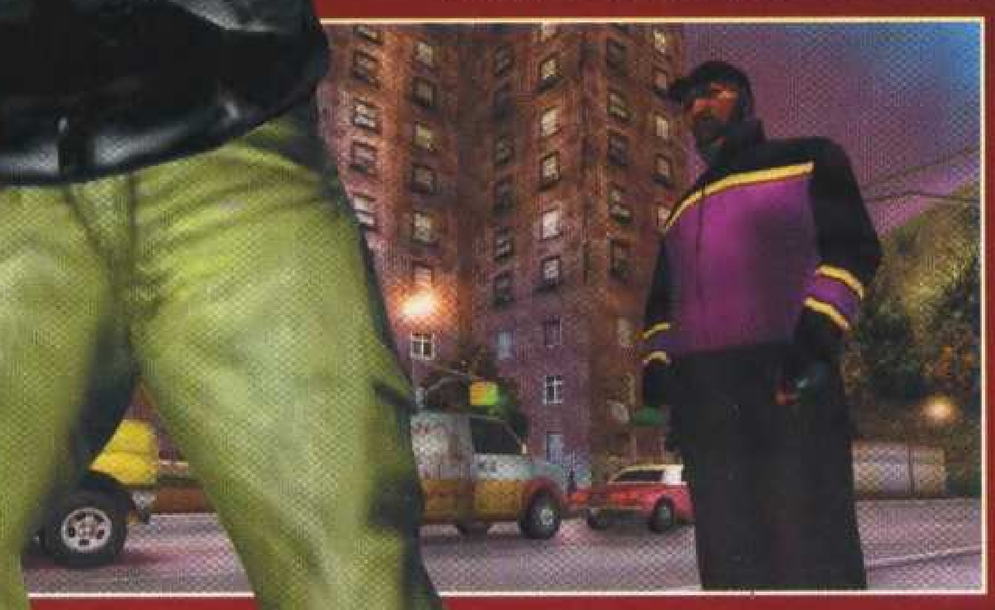
Fabuła **GTA 3**, choć niezmiernie wciągająca, nie ogranicza Cię do wykonywania określonych zadań. Nie musisz trzymać się żadnego schematu, czy ścieżki postępowania. Wystarczy pójść w miasto w poszukiwaniu jakiegoś zajęcia lub też zająć się po prostu zwiedzaniem. Jazda z prędkością 100 km/h po zatłoczonych ulicach zawsze jest emocjonująca, pościgi policyjne również, gdzieniegdzie możesz zaś znaleźć specjalne rampy, jakby przygotowane z myślą o wykonywaniu podniebnych ewolucji. Nigdy nie musisz martwić się o samochód – wystarczy wyjść na ulice, wleźć pod nadjeżdżający samochód, pokazać jego kierowcy wyprostowany środkowy palec, wywlec go zza kierownicy i jechać. Ponieważ po ulicach Liberty City krąży około 50 rodzajów samochodów – osobowych, ciężarówek, vanów, autobusów, nawet karetek pogotowia – wybór masz naprawdę spory. Każdy z tych samochodów prowadzi się inaczej, każdy posiada też określoną odporność na uszkodzenia. Nie jest o nie trudno, zwłaszcza, że często będziesz jeździł bez poszanowania przepisów ruchu drogowego. Powgniatasz karoserię, maska silnika zacznie latać zasłaniając Ci widok przez przednią szybę (co bynajmniej nie przeszkadza, gdyż kamera śledząca ruch samochodu umiejscowiona jest nad nim,



Cel w życiu

Celem Twojego pobytu w Liberty City nie jest oczywiście czynienia dobra. Jesteś przestępcą, wrednym bandziorem, który nie uznaje żadnych zasad, a którego może przestraszyć tylko pułk gliniarzy. Możesz zastrzelić kogo tylko chcesz i uciec, możesz strzelać do policji, możesz zaproponować rozmowę w cztery oczy napotkanej przypadkowo damie i ją również zastrzelić, możesz otworzyć ogień do niewinnych przechodniów w biały dzień. W zasadzie interesują Cię tylko trzy rzeczy: stan konta, zapas sił witalnych od którego zależy to, jak duża może być kolejna awantura, w którą się wdasz, oraz poziom zainteresowania policji Twoją osobą. Gdy ów osiąga maksimum, czas myśleć o broni ciężkiej, gdyż Twoim śladem podążają prawdziwe czołgi.

Jeśli nie masz ochoty bawić się w grę zatytułowaną „ja kontra całe miasto" możesz zająć się zadaniami, które oferują Ci szefowie różnych gangów. Część owych misji stanowi rdzeń fabuły opowiadającej o Twojej zemście na swojej



DZIELNICE LIBERTY CITY

SHORESHIDE VALE

Przedmieścia. Mieszkają tu ludzie zamożni, w tym oczywiście zaliczający się do nich gangsterzy. Atrakcje, jakie tu znajdziesz to między innymi obserwatorium, tama, port lotniczy i tunel. Spokojna okolica nie powinna Cię zwieść, jak w każdym innym miejscu Liberty City także i tutaj panuje bezprawie.

STAUNTON ISLAND

Dzielnica handlowa. Można tutaj spotkać różnych ludzi, zależy tylko o jakiej porze dnia się pojawisz. Generalnie im bliżej wieczora, tym bardziej niebezpiecznie. Atrakcje turystyczne to centrum handlowe, stacja radiowa, ratusz, college, stadion i most. Ma tu swą bazę także policja Liberty City.

PORTLAND

Dzielnica przemysłowa. Tutaj zaczyna się Twoja wielka przygoda w Liberty City, tutaj także otrzymasz swoje pierwsze zlecenia. Pełno tu bandziorów wszelkiej maści, co zapewne związane jest z batalią, jaką mafia prowadzi z triadami. Znajdziesz tu mnóstwo sklepów i nocnych klubów.

KWADRANS
Z ŻYCIA GANGSTERA

Luigi wysłał mnie z ważną misją. Mam podrzucić jego kumplowi Joey'emu dziewczynę. Nazywa się Misty. To ona. Specjalnie na tą okazję pożyczyłem sobie taksówkę.

Spieszy nam się, tak więc nie ma co przejmować się światłami. Mam trzymać ręce na kierownicy i z dala od Misty. jedziemy na złamanie karku.

Moje następne zadanie wymaga dozbrojenia. Dwóch gości z gangu Diablo szaleje nie po tych ulicach, po kórych powinni. Mam się nimi zająć.

To mój cel. Jadę Hummerem, tak więc mam niejaki problem, by doścignąć samochód Diablosów. Ale nie ma rzeczy niemożliwych.

Zrobiłem niezły karambol i nawet zatrzymałem facetów, ale – co za pech – ich pukawki strzelały szybciej od mojej. Zdaje się, że nie udało mi się.

nieco z tyłu), znikną reflektory i szyby, w końcu samochód eksploduje. Świetnie. Czas znaleźć nowy.

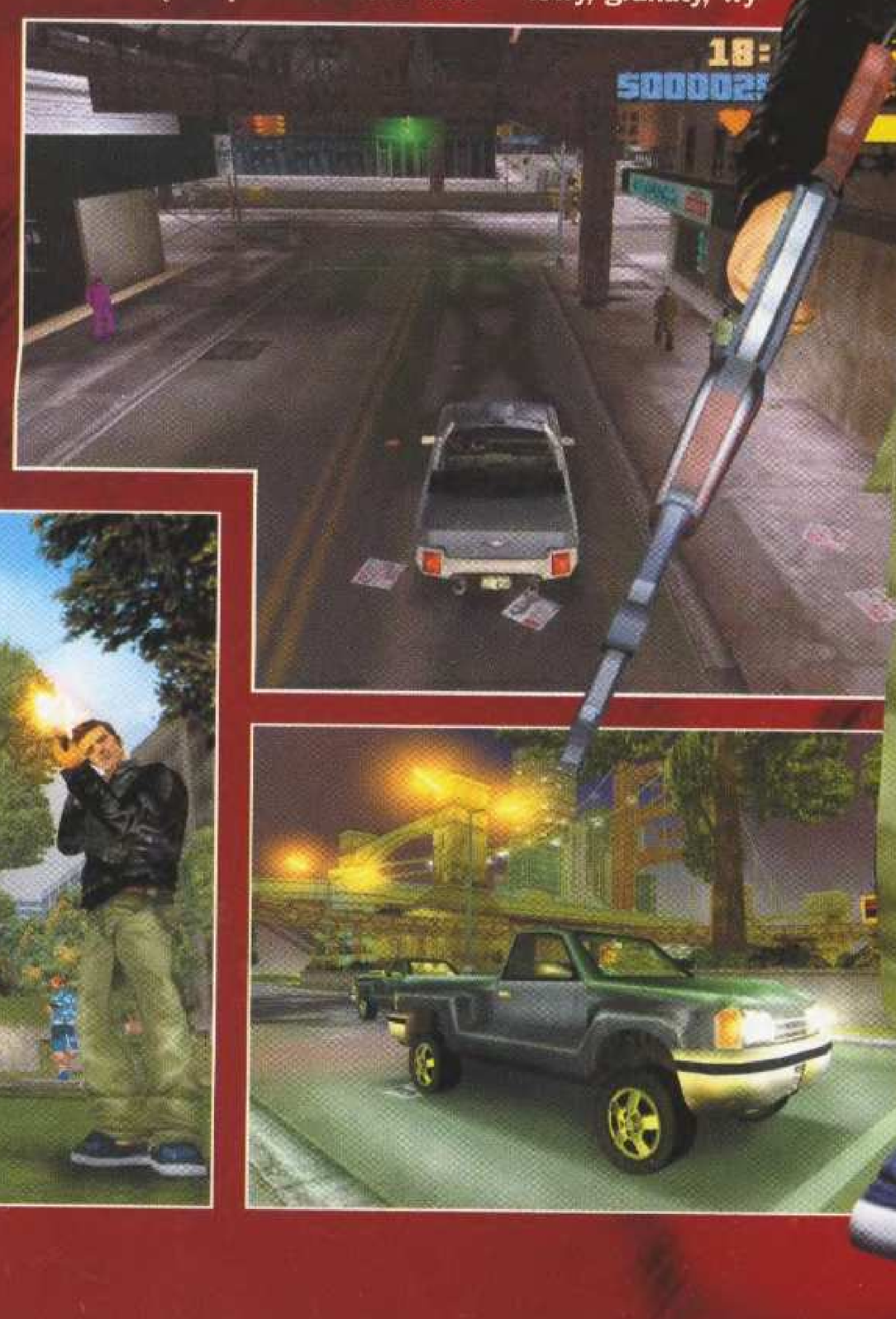
Bynajmniej nie musisz od raz zabijać się za kierownicą. Ze swoimi trzema dzielnicami: Portland, Staunton Island i Shoreside Vale, Libery City jest na tyle interesujące by po prostu jeździć jego ulicami dla samej przyjemności. Pod względem architektonicznym każda dzielnica jest inna, jeżdżą w niej inne samochody, a nawet zamieszkują odmienni ludzie (Portland dla przykładu nie jest miejscem, gdzie należałoby się spodziewać faceta pod krawatem, zaś nocą należy unikać tam spotkania z kimkolwiek). W każdej możesz też spodziewać się różnych gangów. Ich członkowie mają odmienny styl ubierania się, załatwiania interesów, porozumiewania się, słuchają nawet innej muzyki. Leone to na przykład wywodzący się z Sycylii syndyk zbrodni, którego ludzie poruszają się specjalnymi limuzynami, lubią wytworne ubrania, a specjalizują się w wymuszeniach haraczy. Uwielbiają muzykę poważną. Triada pochodzi z kolei z Chin, *słucha stacji Chatterbox FM*, najczęściej korzysta z furgonetek, a zajmuje się praniem brudnych pieniędzy. W sumie w **GTA 3** możesz natknąć się na siedem różnych gangów tworzących całkiem oryginalny miejski folklor. Trzeba być jednak mistrzem by w ciągu jednej gry poznać dokładnie każdy z nich, jako że przynależność do jednego poważnie ogranicza możliwość pracy u pozostałych.

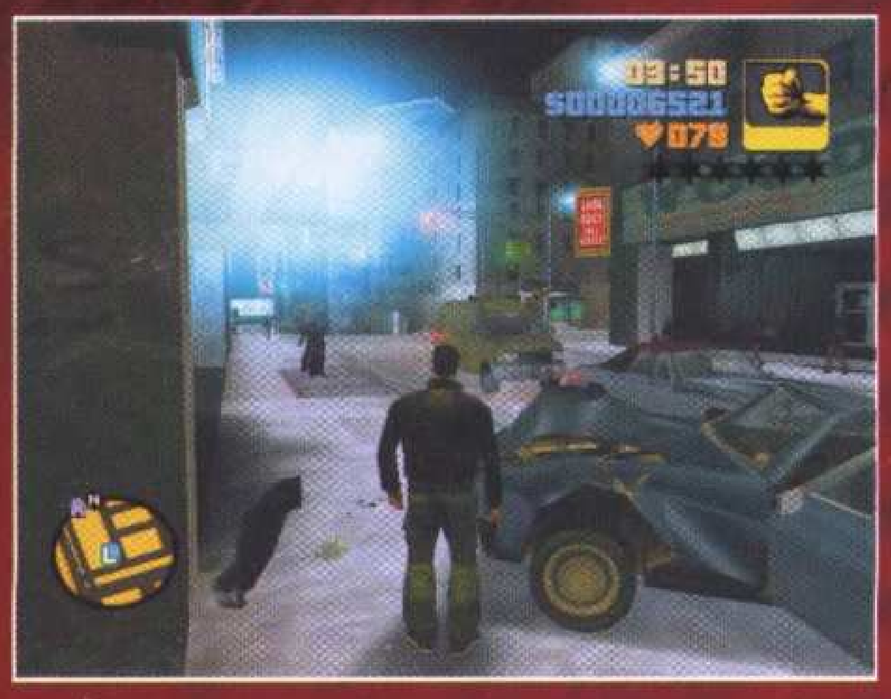
W mrocznym klimacie

Jak już wcześniej powiedziałem o atrakcyjności **Grand Theft Auto 3** w dużej mierze decyduje oprawa graficzna. Do jej stworzenia wykorzystano engine firmy **Criterion** o nazwie RenderWare. Nie jest on tak zaawansowany technologicznie jak nowe cudo **id Software** o nazwie ***Doom 3***, jednak na potrzeby **GTA 3** wystarcza aż nadto. Postaci, jakie widzisz na ekranie są co prawda nieco kanciaste, jednak ich animacja jest po prostu doskonała. Obojętnie idziesz, biegniesz, czy strzelasz, ruchy Twojej postaci są naturalne i płynne. Ponadto zachwyca interaktywność środowiska. Możesz niszczyć samochody, podkładać ładunki wybuchowe, pałować, podkładać ładunki wybuchowe... hmmm, choć należy to robić ostrożnie, gdyż raz zginąłem przygnieciony latarnią uliczną, którą sam wcześniej wysadziłem w powietrze.

Doskonale wyglądają również animowane scenki tworzone z pomocą engine'u. Gdyby nie wspomniana kanciastość postaci i twarzy można by pomyśleć, iż jest to film. Ujęcia kamery, oraz specyficzny język, lub raczej slang jakim posługują się gangsterzy sprawiają, iż czasami ma się wrażenie, że na ekranie wyświetlane jest „Pulp Fiction" skrzyżowane z „Blade Runnerem". Klną i przez cały czas pada. Wsiąkasz w klimat gry dosłownie po kilku minutach zabawy. Czujesz, że jesteś jednoosobową armią, a jedyne co musisz zrobić, to dorwać tego drania, który stoi na drodze do Twojego szmalu.

Środki, jakimi dysponujesz by zamierzenia te wprowadzić w życie są bardzo poważne, choć raczej tradycyjne: pięści i kopniaki, pistolet, uzi, koktajle Mołotowa, M-16, AK-47, kij baseballowy, granaty, wy-





Moim zdaniem

Maciej Jasiński

Grand Theft Auto 3 nieodparcie kojarzy mi się ***Maxem Payne***. Bohaterowie tych gier stoją co prawda po przeciwnych stronach barykady, jednak gry, w których występują mają ów wspaniały i mroczny klimat sprawiający, że człowiek błyskawicznie daje się porwać iluzji przedstawionego w nich wirtualnego świata. Zdecydowanie polecam, bardziej ludziom dorosłym, niż młodzieży. Tyle przemocy i brutalności nie widziałem już dawno w żadnej innej grze komputerowej. Nawet sławetny ***Kingpin*** to w porównaniu z **GTA 3** program dla przedszkolaków.

Moja ocena ☺

rzutnia rakiet, karabin snajperski i miotacz ognia. Hekatomba, jaką możesz wywołać przy użyciu tego arsenału przerasta wszystko co widziałem w jakiejkolwiek grze. Przy użyciu kodów dałem broń wszystkim przechodniom, a następnie sprawiłem, że stali się szaleni. Mała iskierka w postaci serii w plecy jakiegoś oficera policji wywołała prawdziwą wojnę. Strzały padające z każdej strony, krzyki rannych, plamy krwi na ulicy, ryk policyjnych syren – sam przeraziłem się tego co wywołałem. A trzeba powiedzieć, iż tak niekiedy wygląda właśnie normalna gra (znaczy się bez użycia kodów). W tym kontekście warto zwrócić uwagę na to, o ile wygodniejszy jest system sterowania postacią w PCetowej wersji gry. Typowy układ klawiszy typu WSAD służy do sterowania krokami bohatera, natomiast myszka do patrzenia na boki i celowania. Jednocześnie prowadzenie samochodu wymaga pewnej wprawy, a zwłaszcza wykonywanie gwałtownych skrętów. ***Driver*** i ***Midtown Madness 2*** – gry w podobnym stylu – radziły tu sobie lepiej.

PS2 vs PC

Pytanie, które z pewnością nurtuje teraz wielu graczy, którzy mieli szczęście zapoznać się z Grand Theft Auto 3 na Playstation 2, jest następujące: czy wersja Pectowa jest lepsza? Odpowiedź jest zdecydowanie twierdząca choć jednocześnie zakres zmian nie jest tak duży, jak można by tego oczekiwać. Przede wszystkim wprowadzono tekstury w wysokiej rozdzielczości dzięki czemu grafika stała się bardziej klarowna, a i wiele napisów na budynkach, czy neonów – nieczytelnych w wersji na ***PS 2*** – teraz daje się bez problemu odcyfrować. Lepsza jest jakość dźwięku, który potrafi powalić – zwłaszcza, gdy rozpoczyna się jakaś poważna rozróba. Świst kul przelatujących raz z lewej raz z prawej sprawia, że człowiek mimowolnie pochyla głowę. Z kolei prawdziwą frajdą będzie dla wielu graczy możliwość przeniesienia do gry własnych plików .mp3, co pozwoli na słuchanie ulubionych utworów muzycznych w trakcie jazdy samochodem. Można także projektować ubrania (innymi słowy skiny) dla swojej postaci. Jak powiedziałem, nie jest to dużo, choć gra niewątpliwie wygląda odrobinę lepiej. Z drugiej strony niewątpliwą zaletą wersji Pcetowej będzie patch polonizujący, którego wydanie już zapowiedział dystrybutor gry, firma **Play It**. Zważywszy, iż język używany w grze naprawdę jest trudny do zrozumienia, na pewno pozwoli to wczuć się w klimat gry większej liczbie kupujących. Osobiście mam przy tym nadzieję, że **Play It** zdecyduje się na wersję kinową, czyli napisy, bo wątpię, by dało się u nas znaleźć ludzi mogących wykonać lepszą robotę od aktorów, którzy użyczyli swoich głosów anglojęzycznej wersji gry.

Niestety tak jak konsolowa wersja gry, również Pcetowa nie posiada opcji multiplayer. Wielka szkoda, gdyż możliwość chociażby ścigania się po ulicach Liberty City byłaby wielką atrakcją. Nawet nie wyobrażam sobie, jak mógłby wyglądać najazd na bazę przeciwnika z użyciem autobusu wypakowanego drużyną dwudziestu silnych ludzi. Cóż, może multiplayer pokaże się w rozszerzeniu do gry, które już zapowiedziano w wersji na PS2.

Konkluzja

Grand Theft Auto 3 jest bez wątpienia jedną z najlepszych gier, jakie widziałem w przeciągu ostatnich dwunastu miesięcy. Ma doskonały klimat, dobrą grafikę, cudowną ścieżkę dźwiękową i dialogi, a przede wszystkim w idealny sposób łączy elementy gry wyścigowej z twardą strzelaniną (bijatyką w zasadzie również) ukazaną w perspektywie TPP. Owszem, może wzbudzać kontrowersje i na pewno będzie je wzbudzać – w Australii zakazano na przykład jej sprzedaży do czasu opracowania „złagodzonej wersji" – jednak brutalność ***GTA 3*** jest pewien sposób groteskowa. Strzelanie do przechodniów i policji każdemu w końcu się znudzi i człowiek zacznie mimo wszystko pracować, by dowiedzieć się, jak potoczą się losy głównego bohatera. Zaręczam, że warto, bo scenariusz **GTA 3** jest wyśmienity. Nie zdziwiłbym się, gdyby Quentin Tarantino nagle nie ogłosił, że jest to dobry materiał na film. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża liczba samochodów
+ wyśmienita ścieżka dźwiękowa
+ mroczny klimat gry

WADY:

– nieco kanciaste postacie
– brak opcji multiplayer

Cena: 99 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** — | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

9

Wymagania minimalne: *Pentium 3 450 MHz, 96 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x8,*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Rockstar North* **wydawca:** *Take 2*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3

REWELACJA

THE ELDER SCROLLS 3 MORROWIND

Wypłynąć na rolpleja przestwór oceanu

Jednym z efektów uzależnienia od komputera wśród młodych ludzi bywa drastyczne obniżenie wyników w nauce, co jednak na szczęście nie wynika bynajmniej z trwałego obniżenia zdolności intelektualnych „komputeroholików". Przyczyna takiego stanu rzeczy jest prosta i oczywista: gracz pochłonięty przez świat wyśmienitej gry, częstokroć zupełnie niechcący zapomina o pracy, nauce, albo obowiązkach domowych. Po prostu zwyczajnie nie starcza mu czasu na nic innego poza nieprzerwanym graniem.

baRTeS

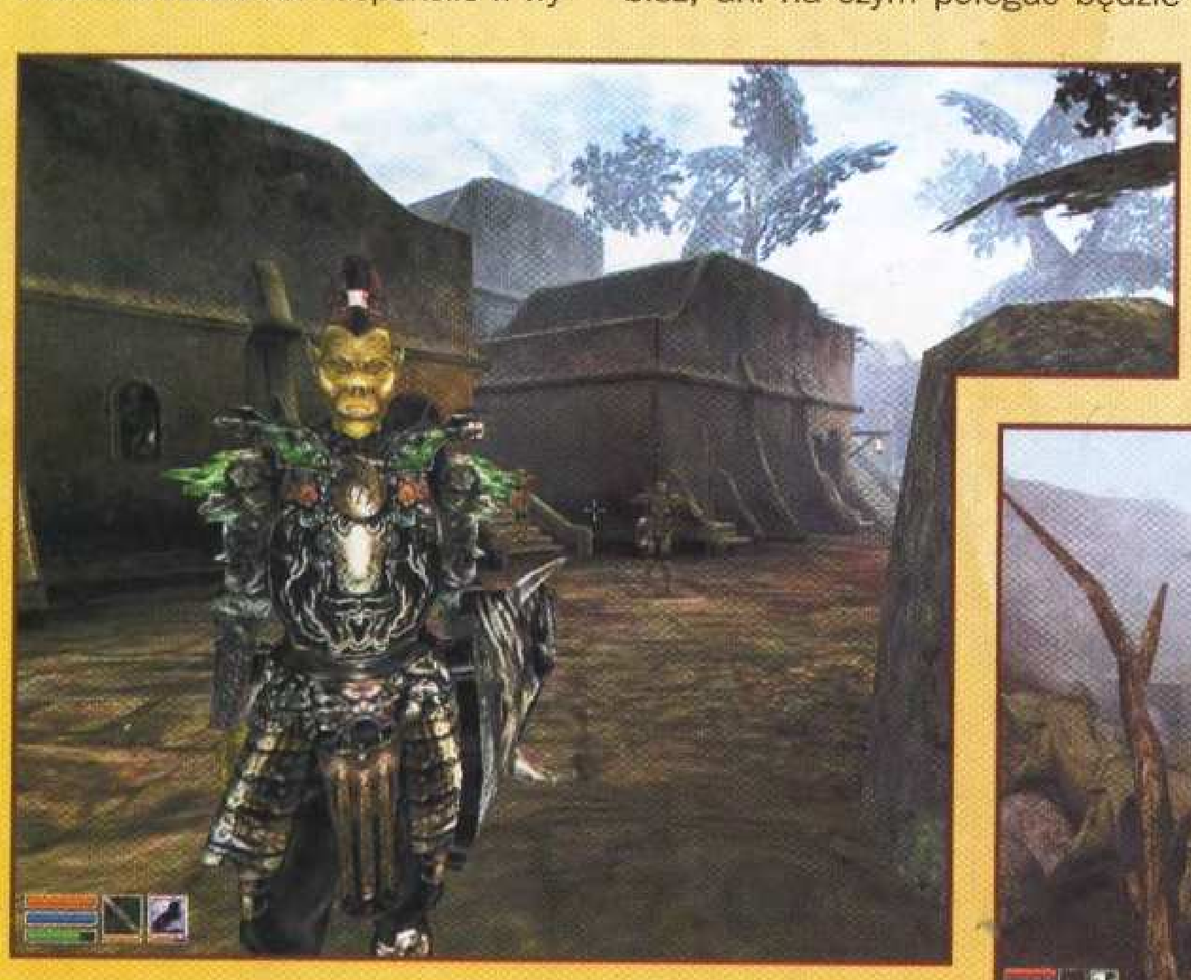
Przyznam się otwarcie, że sam właśnie padłem ofiarą nowego pożeracza czasu. Tekst ten powstaje w bólach, wśród miarowego opadania ciężkich powiek, gdy za oknem poranne wstają zorze, a mnie rozdziera tęsknota do pięknych świtów i zachodów Słońca obecnych w krainie Morrowind. Trzecia część cyklu ***The Elder Scrolls*** (uprzednie to: ***Arena*** oraz ***Daggerfall***) o podtytule: **Morrowind** tak mnie bowiem urzekła swą urodą, nieliniowością fabuły, rozległością świata przedstawionego oraz możliwością definiowania i rozbudowy swej postaci, że do ostatniej chwili odwlekałem smutny moment rozstania się z nią. W końcu nastąpiło to gdzieś około trzeciej nad ranem, na kilka godzin przed ostatecznym terminem oddania tekstu.

Wielki jest ten świat

Jednak nawet i to przeciągnięte do granic możliwości tete-a-tete z **Morrowindem** nie zaspokoiło w wystarczającym stopniu mojej chęci do obcowania z tytułem. Prawdę powiedziawszy przez te kilka krótkich dni nie pozwoliłem tej niewyobrażalnie rozbudowanej grze choćby porządnie się rozgrzać. Nie ma się co temu dziwić, jeśli się zauważy, że na odwiedziny ze strony gracza czeka tu około ośmiuset różnych miejsc, z czego każde wygląda równie rewelacyjnie, a liczba questów nie jest liczona w dziesiątkach, lecz setkach. Zadania polegają na przyjściu komuś z ratunkiem, transportowaniu ważnych osobistości, znalezieniu lub kradzieży określonego przedmiotu, albo nawet wyeliminowaniu wrogów. To rzecz jasna nie koniec opcji, wystarczy powiedzieć, że na przejście całej gry, włącznie z misjami pobocznymi, należy poświęcić około 200 godzin zabawy.

Rozgrywka rozpoczyna się od tego, że niespodziewanie zostajesz uwolniony z okrętu-więzienia. Chwilowo nie masz pojęcia, co tu robisz, ani na czym polegać będzie

Twoja misja; szczegóły będziesz odkrywać w późniejszym czasie. Tymczasem na starcie, przechodząc przez coś na kształt tutorialu wkomponowanego w fabułę, określasz charakterystykę swej postaci (szczegóły w załączonej ramce). Jeśli zdecydujesz się pozostawić sobie zaszczyt określania wszystkich parametrów swego herosa, to musisz się liczyć z ryzykiem, iż dobór cech może nie być najszczęśliwszy i grę trzeba będzie restartować. Dla ostrożnych graczy pozostawiono przeto furtkę wyjścia w postaci defaultowych ustawień. Po skonfigurowaniu bohatera odbywasz kilka treningowych questów w osadzie Seyda Neen, by następnie udać się do miasta Balmora celem odszukania pewnej, ważnej dla Twej misji, postaci. Od tego miejsca pojawia się już pełna dowolność w postępowaniu: kolejność wykonywania zadań oraz miejsca, do których się skierujesz, zależą tylko i wyłącznie od Twojej fantazji, inwencji i chęci eksperymentowania.



Królowa balu

Z reguły analizę graficznego aspektu gry staram się pozostawić na dalszym planie, wychodząc z założenia, że techniczne wykonanie nie jest czynnikiem najważniejszym przy ocenianiu klasy tytułu. Niemniej jednak dla **The Elder Scrolls 3: Morrowind** zrobiłem mały wyjątek: nie owijając w bawełnę, jestem gotów zaryzykować stwierdzenie, że **Morrowind** posiada najpiękniejszą, najcudniejszą, najbardziej klimatyczną grafikę spośród wszystkich gier dostępnych na rynku, a już na pewno wśród gier role-playing (nie dorównuje jej, ani ***Dungeon Siege***, ani ***Gothic***). Już pierwsza scena wychodzenia na pokład statku-więzienia ukazuje oczom gracza prześliczny krajobraz potem jest już tylko lepiej, a ściślej mówiąc niewyobrażalnie cudnie. Długo nie mogłem uwierzyć, że tworząc tak rozległy świat, producenci zdołali w niespotykanym dotąd nigdzie stopniu zadbać o jego wygląd zewnętrzny. Każda z mieścin posiada charakterystyczną dla siebie architekturę, różnorodną roślinność, nadto drogi łączące różne lokacje zamieszkiwane są przez dziesiątki typów fantastycznych, acz z reguły agresywnych, stworów. Komu znudzi się podróżowanie lądem, ten może zanurzyć się w rzeczce lub wznieść ku niebu dzięki pewnemu dziwacznemu stworowi. Wnętrza budynków wprawiają w zachwyt, a wszystkie napotkane po drodze przedmioty to obiekty w pełni trójwymiarowe. Osobną kwestią jest doskonałość graficzna cyklu dzień/noc. Wschody i zachody słońca to bajecznie kolorowe zjawiska przyrody, a niebo rozpościerające się nad Twoją głową, w zależności od pory dnia, mieni się wszelkimi barwami tęczy.

PC na egzaminie

Wywindowanie grafiki na sam szczyt aktualnych możliwości pecета niesie ze sobą pewne negatywne konsekwencje. Nie istnieje chyba w tej chwili taki komputer, który byłby w stanie udźwignąć obciążenie wszystkimi detalami graficznymi, zapewniając równocześnie stałą płynność rozgrywki, szczególnie w scenach rozgrywających się na zewnątrz budynków. Wydaje się jednakowoż, że nie jest to li tylko efekt nadmiernego bogactwa detali. Śmiało można chyba postawić tezę, że jak do tej pory **The Elder Scrolls 3: Morrowind** nie została jeszcze zoptymalizowana na jakikolwiek z dostępnych systemów. Efekt tego stanu rzeczy jest następujący: na Celeronie 3/800 MHz otrzymujesz podobne fps co na Athlonie 1,33 GHz (przy zbliżonych parametrach kart graficznych). Liczba klatek na sekundę spada momentami poniżej poziomu 10 fps i w takich chwilach gra niebezpiecznie zbliża się do bariery całkowitej niegrywalności. Ufam, że w tej kwestii szybko pojawi się patch stabilizujący zachowanie programu na odpowiednio wysokim tempie. Druga denerwująca sprawa to fakt, że jakość scen na zewnątrz, jak i wewnątrz jest tak wysoka, że przy każdorazowym przejściu do, lub z pomieszczenia scena jest dogrywana.

Bildungsroman

Używając terminologii zapożyczonej z literaturoznawstwa, **Morrowind** jest niczym bildungsroman – czyli powieść o rozwoju głównego

ROZDWOJENIE PERCEPCJI

W The Elder Scrolls 3: Morrowind rozgrywkę można prowadzić z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby. Oba sposoby obserwacji mają swoje wady i zalety, jednakże wygodniejsze wydaje się postawienie na obraz FPP. Widząc świat z perspektywy pierwszej osoby o wiele łatwiej prowadzi się walkę wręcz, także i kontakt z postaciami NPC staje się automatycznie bardziej osobisty (ma to też swoje walory estetyczne), a przedmiotom można się z bliska przyjrzeć. Widok TPP z kolei umożliwia Ci obejrzenie swego herosa w pełnej krasie, co jest szczególnie miłe dla oka, jeśli właśnie dokonałeś zakupu nowego wyposażenia. Ponadto przy opcji TPP przeciwnikom trudniej będzie Cię zaskoczyć zdradzieckim atakiem z tyłu.

Moim zdaniem

Piotr Orcholski

Kiedy całymi miesiącami zagrywałem się w ***Baldur's Gate 2***, nawet przez głowę mi nie przeszło, że tak szybko znajdzie się na rynku gra, która będzie w stanie pokonać dzieło **Bioware** w dziedzinie obszerności fabuły. Tymczasem **Morrowind** nie tylko przytłacza ogromem swego świata i epickością fabuły, ale jeszcze do tego wszystkiego daje graczowi praktycznie wolną rękę w eksploracji terenu. Skoro gry tak często nazywa się „złodziejami czasu", to ten cudowny tytuł wypada przyrównać co najmniej do Arsena Lupin: mało, że wykradnie Ci ona wszystek wolny czas, to jeszcze zrobi to tak ujmująco, że niemal będziesz jej za to dozgonnie wdzięczny.

Moja ocena

bohatera. Bardzo szybko przyjdzie Ci zapisać się do jednej z gildii. Aby awansować w hierarchii wybranej przez siebie gildii (na przykład wojowników, magów lub złodziei) i podnieść swe umiejętności, musisz uciec się do jednego z poniższych sposobów. Po pierwsze, umiejętności i cechy najprędzej rozwiną się, gdy często z nich korzystasz, co oznacza, że na wstępnym etapie gry (kiedy najwięcej się nabiegasz poznając teren) najłatwiej podnieść cechę „atletyka". Drugim sposobem jest szkolenie się u napotkanych NPC, lecz to kosztuje sporo gotówki. Wreszcie, dana umiejętność może się rozwinąć dzięki tajemnym księgom odnajdywanym w niektórych domostwach. Usprawnienie 10 cech oznacza automatyczne wskoczenie o jeden poziom doświadczenia do góry.

Skoro już o domostwach wspomniałem, to pora omówić interakcję z NPC. Odbywa się ona na zasadzie słów-kluczy: napotkana postać przemawia, a z jej wypowiedzi innym kolorem wyróżnia się najważniejsze słowa-klucze: kliknięcie na nie rozwija interesujący Cię temat.. Trzeba przyznać, że NPC mają z reguły dużo do powiedzenia na każdy z kilkunastu sugerowanych tematów, lecz jeśli nabierzesz ochoty na inne formy dyskursu, to możesz spróbować na nich siły perswazji lub oddać się wolnemu handlowi. NPC zajmujących się handlem (płatnerz, kupiec, lichwiarz, nawet właściciel domu uciech) zawsze znajdziesz w ich domostwach, co w sumie co nieco psuje klimat: ciągle stoją oni w tym samym miejscu a w dodatku witają się i żegnają kropka w kropkę identycznymi frazami. Przy okazji warto nadmienić, że od czasu do czasu jesteś w stanie po cichu wyjąć z odwiedzanego domu jakieś dobra należące do gospodarzy, ale jeśli ktoś zauważy Twoją kradzież, to stajesz przed wyborem: pójść do więzienia, zapłacić grzywnę lub odmówić aresztowania i bić się ze strażnikami o własną wolność.

Walka zbrojna jest równie ważnym elementem, co spełnianie próśb i zadań wyznaczonych przez postaci NPC. Wrogów napotkasz nie tylko w jaskiniach, ale także i na tzw. „gościńcach", czyli drogach łączących poszczególne miasta. Bijesz się przy pomocy magii oraz miecza. Spośród dostępnych zaklęć i broni wybierasz „aktywne", które stają się Twoimi podstawowymi narzędziami walki. Ponadto każda broń może zadawać ciosy na trzy sposoby (cięcie, „siekanie" oraz pchnięcie), a im dłużej trzymasz wciśnięty przycisk „attack", tym mocniejsze będzie Twoje uderzenie.

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

Warto podsumować, co składa się na charakterystykę Twojej postaci: RASA (10 do wyboru) – dodatkowo wybierasz płeć, styl uczesania oraz wygląd twarzy. Każda rasa posiada określony stopień wtajemniczenia w poszczególne arkana wiedzy oraz własne, specjalne zdolności.
KLASA (25 do wyboru) – istnieją trzy sposoby jej zdefiniowania: wybór z listy, wygenerowanie na podstawie kwestionariusza-quizu, lub samodzielna konfiguracja.
ZNAK „ZODIAKU" (15 do wyboru) – otrzymujesz dodatkowe zdolności, zaklęcia itd.

DAGGERFALL versus MORROWIND

Po porównaniu **Morrowinda** z drugą częścią trylogii ***The Elder Scrolls***, zatytułowaną ***Daggerfall***, nasuwają się następujące wnioski:

- mimo swej obszerności, świat **Morrowind** jest chyba jednak odrobinę mniejszy niż w ***Daggerfall***;
- w ***Daggerfall*** lokacje były przypadkowo generowane, w **Morrowind** każdy element mapy przygotowany jest przez programistów;
- w ***Daggerfall*** sklepy mają określone godziny otwarcia, w **Morrowind** towary dostępne są 24 godziny na dobę;
- **Morrowind**, poza tym, że działa miejscami w ślimaczym tempie, posiada mniej bugów, więc liczba łatek na pewno będzie odpowiednio skromniejsza.

O mały włos

Grze **The Elder Scrolls 3: Morrowind** naprawdę dużo nie brakuje do ideału. Z rzeczy do tej pory jeszcze nie wymienionych wspomnieć należy o łatwym w użyciu edytorze poziomów, który pozwala, na przykład, na dokonywanie zmian w aktualnie toczących się misjach... Następna mocna strona tytułu to wyśmienita oprawa muzyczna, idealnie oddająca klimat gry, a równocześnie nie wysuwająca się na pierwszy plan zabawy. Przed pierwszą w historii ŚGK dziesiątką powstrzymał mnie brak opcji wieloosobowej, powtarzające się odzywki napotkanych NPC oraz ich przesadne przywiązanie do miejsca zamieszkania. Poza tymi drobnymi niedociągnięciami, gra firmy **Bethesda Software** jest absolutnie genialna! Ponadto **CD Projekt** wyda ją w pełni zlokalizowanej wersji. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ genialna grafika
+ nieliniowość fabuły
+ duży obszar gry
+ duża możliwość konfiguracji postaci

WADY:
– brak multiplayera
– powtarzające się sekwencje w wykonaniu NPC

Cena: —	Wersja polska ✓	Demo: —

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna 32 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 4 1,6 GHz, Geforce 4*

producent: *Bethesda Software* **wydawca:** *Bethesda*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.bethsoft.com

ROLE-PLAYING

9

REWELACJA

SGK 7/02

KUPON KONKURSOWY – CREATIVE

CREATIVE®

Karta graficzna to jeden z podstawowych komponentów każego komputera PC. Firma Creative Labs od lat znana z produkcji kart graficznych spełniających wymagania każdego użytkownika przygotowała wspólnie z redakcją Świata Gier Komputerowych konkurs. Można w nim wygrać trzy doskonałe karty graficzne firmy Creative Labs. Aby wziąć udział w losowaniu jednej z nich wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. **W jakiej architekturze zbudowany jest chipset umieszczony w karcie 3D Blaster® 4 Titanium 4400?**
- a) 128-bitowej
- b) 256-bitowej
- c) 512-bitowej

2. **Z iloma monitorami jednocześnie mogą współpracować karty wyposażone w chipsety GeForece 4?**

3. **Jak nazywa się mechanizm wygładzania krawędzi zastosowany w kartach 3D Blaster® 4 Titanium 4400, 3D Blaster® 4 MX420?**

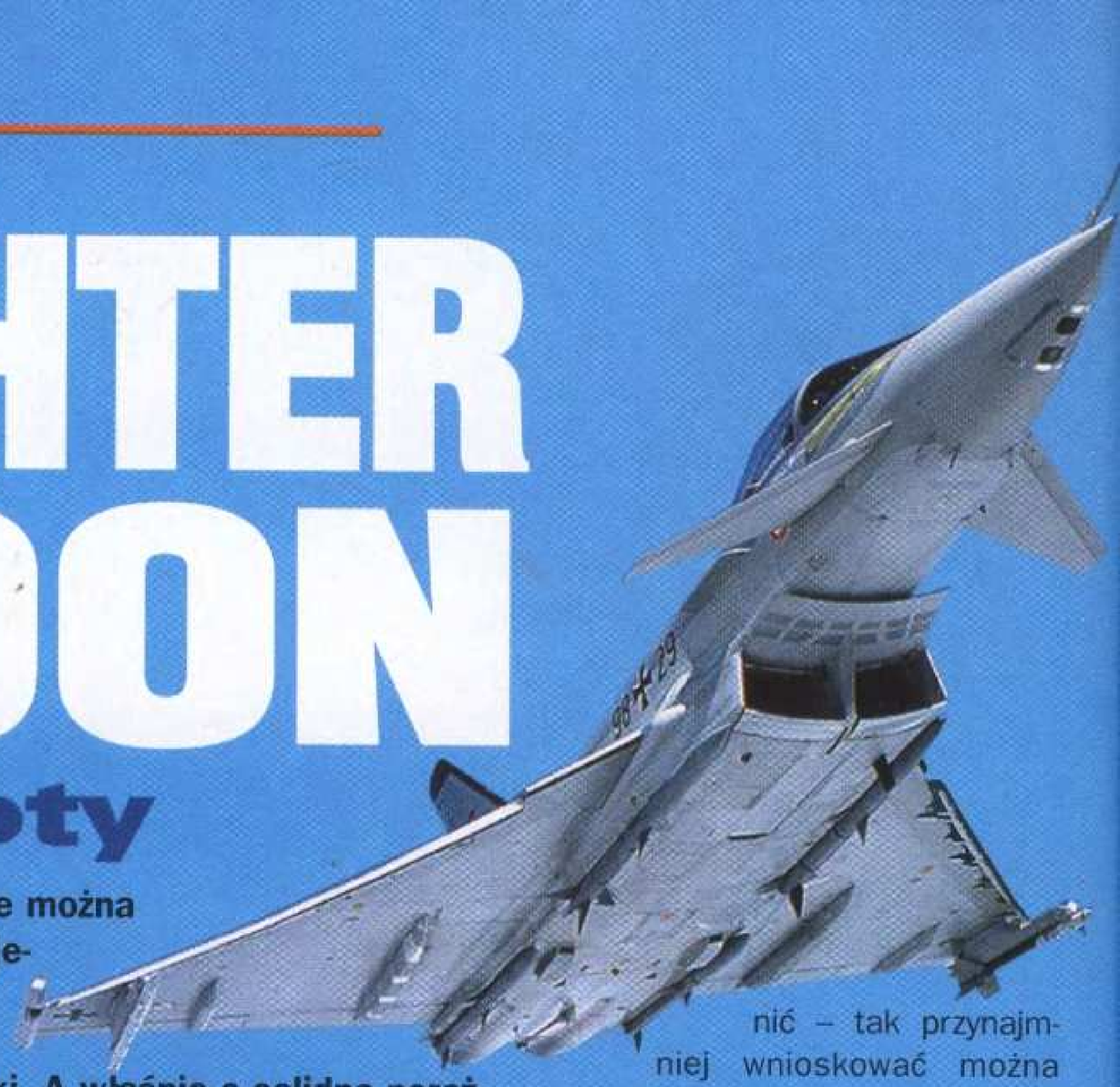
Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 3 karty graficzne: 3D Blaster® 4 Titanium 4400, 3D Blaster® 4 MX420, oraz Creative GeForce 2 MX200.

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 lipca 2002 r.

KUPON

EUROFIGHTER TYPHOON

Niskie loty za płoty



Na rynku gier komputerowych dobrą markę wyrobić sobie można stosunkowo łatwo: wystarczy jeden superprzebój, aby jego twórcy zdobyli pieniądze i sławę, a także zamówienia na kolejne produkcje. Równie łatwo ją stracić – oczekujący z rąk mistrzów kolejnych hitów gracze niełatwo wybaczają wpadki. A właśnie o solidną porażkę otarła się legendarna firma DID, znana z niezwykle udanych symulatorów lotu, wydając grę Eurofighter Typhoon, której jedyną zaletą jest dobra grafika – a to, jak na symulację, zdecydowanie za mało.

ManJAK

Samolot dla ubogich

Eurofighter Typhoon to kontynuacja koncepcji jednego z najlepszych symulatorów w historii pecetów – gry ***Eurofighter 2000***, której potomkiem był także ***F-22 Total Air War***. Zadaniem gracza jest tutaj walka z siłami Rosji, która w roku 2015 dokonuje inwazji na Europę. Nie nad Starym Kontynentem jednakże będzie gracz rozpościerał skrzydła swego samolotu, lecz nad Islandią, o którą bitwa stanowi oś jedynej zawartej w grze kampanii. Co warto zapamiętać – albowiem nie ma tu innych trybów rozgrywki, żadnych swobodnych lotów, żadnego kreatora misji; znajdziesz jeszcze w **Typhoonie** jedynie tryb multiplayer, którego zresztą nie uruchomisz bez modemu czy karty sieciowej. Nie za wiele to atrakcji, jak na początek.

Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł, latać będziesz na futurystycznej wersji Eurofightera, rzeczonym Typhoonie, który prócz zadań myśliwskich został przystosowany także do ataków naziemnych. Skromny zestaw uzbrojenia oddany do Twej dyspozycji związany jest najwyraźniej z kryzysem, jaki do 2015 roku dotknie Unię Europejską: dwa typy rakiet powietrze-powietrze (w tym jeden występujący w dwóch odmianach, dalekiego i średniego zasięgu), dwa rodzaje bomb niekierowanych i jedna z systemem naprowadzania, pociski ALARM, Penguin i Brimstone plus zasobnik z rakietami niekierowanymi, to stosunkowo niewiele jak na arsenał NATO. Z drugiej strony ułatwia to dobór odpowiedniego uzbrojenia do poszczególnych misji, o ile zechcesz się w to bawić – z reguły bowiem program sam decyduje, co podczepić pod odpowiednie węzły.

Islandia – wyspa zapomniana

W czasach zimnej wojny Islandia należała do najważniejszych ogniw w systemie obrony NATO, tworząc tak zwany pas GIUK (Greenland-Iceland-United Kingdom), pozwalający siłom sprzymierzonych kontrolować szlaki północnoatlantyckie. Trudno wyczuć, dlaczego w roku 2015, kiedy zaczyna się akcja gry, przestała tę rolę pełnić – tak przynajmniej wnioskować można z przebiegu kampanii zawartej w grze. Siły stacjonujące na wyspie są tak słabe, że nie mogą w żaden sposób zapobiec inwazji wojsk rosyjskich, stąd większość walk toczy się o poszczególne sektory kraju. To, że Rosjanom udało się dokonać desantu, da się jeszcze jakoś wytłumaczyć, ale nieobecność jakichkolwiek samolotów wczesnego ostrzegania, czy to E-3, czy choćby morskich Hawkeye'ów, to już historia co najmniej mało prawdopodobna – a dla gracza uciążliwa, bo podczas walki musi polegać jedynie na wskazaniach własnych sensorów, z rzadka wspieranych przez meldunki stacji naziemnych. Niby XXI wiek, a warunki walki jak podczas Bitwy o Anglię.

Nie dość medali

Jeśli chodzi o prowadzenie kampanii, to twórcy gry wpadli na iście kuriozalny pomysł. Nie jesteś tutaj pilotem, nie jesteś dowódcą dywizjonu czy kontrolerem lotów – jak to było w poprzednich grach stworzonych przez **DID** – lecz... sześcioma pilotami naraz. Albo raczej żadnym z nich. Na początku rozgrywki wybierasz sobie bowiem szóstkę żołnierzy, których poczynaniami będziesz kierował, aczkolwiek w ograniczonym zakresie. Kierowanie to sprowadza się bowiem do przemieszczania zuchów między lotniskami albo wskoczenia do maszyny któregoś z nich, by osobiście wypełnić przydzielone mu zadanie. W dowolnej chwili możesz z tej maszyny zresztą „wysiąść", a komputer przejmie sterowanie i samodzielnie załatwi sprawę. W rzeczy samej, wielokrotnie wybrani przez Ciebie piloci wykonywać będą misje samodzielnie, bo przecież nie możesz być

w kilku miejscach jednocześnie, by kontrolować poczynania każdego z nich. W ten sposób znika jakakolwiek więź z pilotem czy maszyną, a jedyną korzyścią, jaką w zamian za to odnosisz, jest możliwość wybrania sobie takiej misji, na jaką akurat masz ochotę.

Napoleon podobno powiadał „dajcie mi dość medali, a wygram każdą bitwę". Twórcy **Eurofighter Typhoon** najwyraźniej zapomnieli o tej maksymie, gdyż niezależnie od tego, jak bardzo będziesz się starał, ile wrogich maszyn zniszczysz i jakichkolwiek bohaterskich czynów byś nie dokonał, medalu czy promocji tu nie uświadczysz. Przynajmniej fizycznie, bo w teorii program zakłada ich istnienie – niestety, ewentualna nagroda sygnalizowana jest wyłącznie mignięciem odpowiedniej ikonki i jakąś anonimową animacją, z której nie wynika dlaczego i w jaki sposób pilot został wyróżniony. Jeszcze bardziej niszczy to więź gracza z prowadzoną postacią, a do tego eliminuje najważniejszą motywację do walki, jaką jest pragnienie nagrody.

Nisko, coraz niżej

Kampania w grze toczy się w sposób dynamiczny – komputer na bieżąco przelicza posunięcia nieprzyjaciela i odpowiednio do nich generuje misje. To akurat silna strona programu, bowiem nie ma tu zadań zaplanowanych przez programistów, lecz wciąż tworzą się nowe, co teoretycznie owocuje ogromną ilością nieprzewidywalnych sytuacji. W sumie jednak wybór misji jest niewielki – albo przechwytywanie, albo atak na cele naziemne lub nawodne, albo eskorta; zmieniają się tylko warunki bojowe, w rodzaju lokalizacji linii frontu czy rozmieszczenia nieprzyjacielskich sił. Może to znużyć dość szybko, tym bardziej, że symulator ten jest tak banalnie prosty, że plasuje się w pobliżu zręcznościowych pseudosymulacji ze stajni **NovaLogic**. Nawet początkującym pilotom polecam odpalenie go od razu na maksymalnym stopniu trudności (niższe to jakieś psoty i figle, a nie walka), zaprawionym zaś w bojach graczom odradzam w ogóle. Model lotu... co ja piszę, jakiego lotu – trudno tu mówić o locie, Typhoon prowadzi się jak małego Fiata, a nie samolot; awionika uproszczona do minimum; małe i niewygodne w obsłudze wyświetlacze; wreszcie pełna automatyzacja samolotu, który sam nawet wyrzuca folię i flary, a do obsługi wymaga wyłącznie klawiszy zwiększania i zmniejszania ciągu – elementy te każdego rasowego pilota odrzucą od gry jak od skunksa. Nie będę tu już wspominał o absurdalnym rozwoju kampanii – wojna zaczyna się o ósmej rano, a godzinę później otrzymujesz informację, że Polska znalazła się pod rosyjską okupacją (już widzę te ruskie czołgi pędzące znad Bugu po Odrę z prędkością sześciuset kilometrów na godzinę...); takich patentów jest więcej i nienajlepiej świadczą one o wiedzy militarnej osób odpowiedzialnych za opracowanie scenariusza zobrazowanej w **Eurofighter Typhoon** wojny.

Jak wspomniałem na wstępie, najlepszym elementem gry jest jej grafika. Pięknie wykonane modele samolotów, świetne odwzorowanie terenu, efektowne wybuchy (gdy znajdujesz się blisko eksplozji, samolotem wstrząsa jej podmuch; jedyny to chyba realistyczny element w grze) – podstawa do stworzenia świetnej gry symulacyjnej była doskonała. Niestety, szwankuje tu realizm; konstrukcja kampanii, a także niesprecyzowana rola, jaką pełni gracz, zniszczyły tę obiecującą podbudowę. W rezultacie otrzymaliśmy grę słabą, którą trudno polecić nawet początkującym miłośnikom lotnictwa, aby nie zniechęcić ich do gier symulacyjnych. Oby to była ostatnia wpadka twórców niezapomnianego ***Eurofighter 2000***. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonale wykonane modele samolotów
+ dynamicznie generowana kampania

WADY:

– brak realizmu
– kiepski scenariusz konfliktu
– brak elementu zżycia się z postacią
– tylko jedna kampania

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	SYMULACYJNA

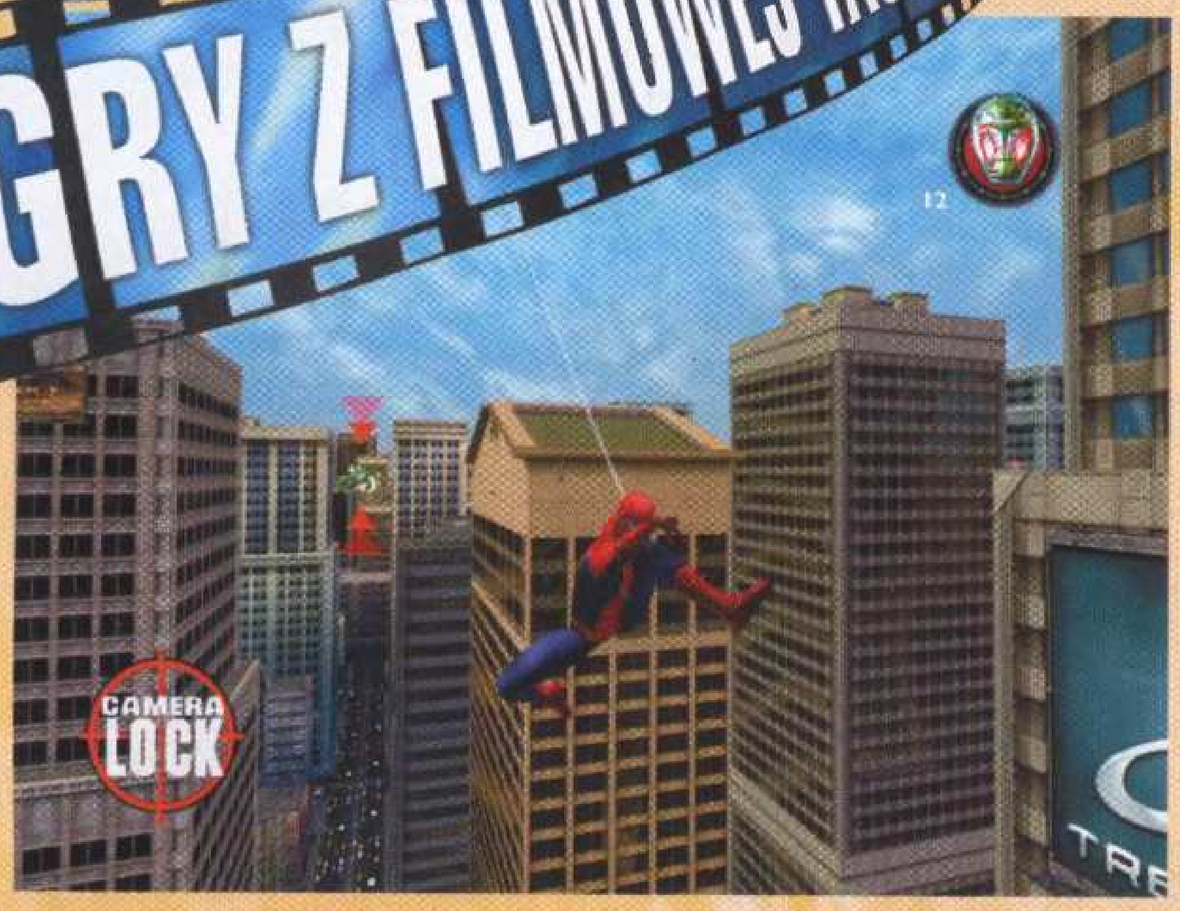
Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 266, 64 MB RAM, CD-ROM x2, akcelerator 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *DID* **wydawca:** *IHD Interactive*
polski dystrybutor: *Cenega Polska*
http://www.rage.com/

5

NIC TAKIEGO



SPIDER-MAN: THE MOVIE

Drugie wcielenie Człowieka Pająka

Trzeźwo myślący ludzie od marketingu wiedzą, że kiedy nadchodzi premiera kasowego filmu, warto wypuścić na rynek parę gadżetów związanych z tymże dziełem. Dawno temu były to tylko kubki, koszulki i masa gumowych figurek bohaterów. W erze rozrywki multimedialnej, dochodzą jeszcze gry komputerowe. Do tej pory regułą było, że ludzie odpowiedzialni za przenoszenie podobnych obrazów na ekrany monitorów, bardzo często zawodzili. Tym razem, ku uciesze graczy i fanów Spider-Mana, jest inaczej!

Szotgan

Fabuła gry miała nawiązywać do filmu, który obecnie zarabia krocie w USA. W efekcie produkcja ta zawiera parę motywów z obrazu kinowego, jednak hasło na opakowaniu głosi – „Udaj się poza film". Można się zatem domyślać, że w grze spotkasz nie tylko Zielonego Goblina, a także całą masę innych przeciwników znanych z komiksów opowiadających o przygodach Spider-Mana.

Zacznę jednak od początku, którym zarówno w filmie jak i w kultowych komiksach, jest ugryzienie Petera Parkera przez zmienionego genetycznie pająka. Od tego momentu chłopak otrzymuje super umiejętności, z których nie do końca potrafi skorzystać. Pełen pychy, nie zatrzymuje po walce uciekającego złoczyńcy, który parę godzin później zabija jego wuja Bena. Peter wiedziony chęcią zemsty rusza w pogoń za mordercą swojego opiekuna. Od tego momentu w Twoje ręce oddane są umiejętności rodzącego się Człowieka Pająka. Pogoń za mordercą zaczynasz ubrany w strój „sportowy", posiadając małe doświadczenie i skąpy zestaw ciosów. Stoisz przed wyprawą, na której końcu stoi zrozumienie słów wuja: „Z wielką mocą przychodzi wielka odpowiedzialność".

Tak samo jak w poprzedniej grze o Spider-Manie, wydanej także na komputery PC, masz możliwość odbycia treningu w celu zaznajomienia się z wprowadzonymi nowościami. Kompas wskazujący aktualny cel gry, zyskał wskaźnik poziomu, pozwalający odszukać wysokość, na jakiej znajduje się dany obiekt. Oprócz starych zagrań, Człowiek Pająk może uczyć się nowych kombinacji ciosów, wykonywanych za pomocą kombinacji zestawu jedynie pięciu klawiszy. Naturalnie nie wszystkie uderzenia dostępne są od samego początku. Dopiero znajdując odpowiednie bonusy porozrzucane w różnych ciemnych zakamarkach każdego z poziomów, uczysz się nowych kombinacji. W sumie oddano do Twojej dyspozycji 28 technik. Nie wszystkie są przeznaczone do stosowania bez zastanowienia. Przykładowo osłona z sieci może eksplodować odrzucając przy tym oprychów znajdujących się wokół Ciebie, jednak wykonuje się ją kosztem utraty dużej ilości pajęczej substancji.

Człowiek Pająk nie był by tym, kim jest, gdyby nie jego lepka substancja, która pozwala mu szybować między wysokimi budynkami metropolii czy pętać wrogów. Walka przy pomocy sieci jest bardzo emocjonująca. Najlepszym przykładem może być batalia Pajączka z robotami wysłanymi przez Osborna. Musisz szybować między blokami, unikając pocisków robotów i jednocześnie razić mechanicznych napastników wolnymi odnóżami oraz siecią.

Wydawałoby się, że walka ta jest jednym wielkim chaotycznym tłuczeniem w klawisze. Na dodatek nieposłuszna kamera nie pozwalałaby grać i jednocześnie czerpać z tego przyjemności. Na szczęście wprowadzono opcję naprowadzania na wybraną jednostkę. W efekcie gdziekolwiek się nie udasz, kamera zawsze będzie pokazywać bohatera w ujęciu z przeciwnikiem. Funkcja ta bardzo przydaję się, gdy musisz robić uniki, samemu jednocześnie atakując. Trochę gorzej wypada praca kamery przy przemieszczaniu się, choć oddano do Twojej dyspozycji funkcję poruszania kadrem i szybkiego centrowania obrazu. Na szczęście kamera nie jest już tak denerwująca jak miało to miejsce w poprzedniej odsłonie przygód Spider-Mana.

Kiedy wreszcie przyzwyczaisz się do kamery, możesz cieszyć się szybowaniem między blokami. Wszystko to po to, aby pełnić rolę nieustraszonego bohatera. Oprócz zestawu ciosów, rzutów i pajęczej sieci, pomoże Ci w tym możliwość podnoszenia przedmiotów i ludzi. Przedmioty takie jak: butla z gazem, beczka czy doniczka – doskonale rozpadają się na głowach Twoich przeciwników

Zasada zapisywania postępów

Cena: 169 zł	Wersja polska	Demo: CD 7/02	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 32 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700, 256 MB RAM

producent: *LTI Gray Matter* **wydawca:** *Activision*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.activision.com

7

WARTO ZAGARĆ

w grze pozostała bez zmian. Nadal jest to możliwe jedynie po ukończeniu danego poziomu. Dodatkowo po przejściu etapu zostaje Tobie przedstawiona statystyka. Zawiera ona informacje o skuteczności gry, która nagradzana jest odpowiednią ilością punktów. Po zgromadzeniu wystarczającego wyniku, lub ukończeniu gry na różnych poziomach trudności, można odblokować ukryte dodatki. Ten mały detal bardzo przedłuża chęć zabawy, co zresztą doskonale sprawdzało się w poprzednim komputerowym ***Spider-Manie***.

Otoczenie, w którym porusza się Peter w swym obcisłym wdzianku, wygląda dobrze. W tym miejscu również poczyniono postępy w stosunku do starej wersji. Nie ma już mgły zasłaniającej chodniki miasta i widać samochody poruszające się po ulicach. Nie można co prawda zejść do ludzi i pochodzić sobie po mieście, ale perspektywa szybowania wśród budynków jest nie do odrzucenia. Zwłaszcza że szyby budynków odbijają w pewnym stopniu otoczenie.

Gra **Spider-Man: The Movie**, tworzona jako jeden z gadżetów filmowych, okazała się miłym zaskoczeniem. Faktycznie, kamera miejscami może drażnić, ale opcja naprowadzania na cel bardzo pomaga w walce. Natomiast latanie między blokami to rdzeń tej gry. Do tego dochodzi jeszcze kultowa postać Człowieka Pająka, a zatem wszyscy fani jego komiksowych i filmowych przygód, powinni być zadowoleni. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ Spider-Man w roli głównej
+ ukazanie ewolucji postaci
+ system ukrytych dodatków

WADY:

– szalejąca chwilami kamera
– wysokie wymagania sprzętowe

Spider-Man

„Spider-Man" to super przebój tego sezonu w USA. Już w pierwszy weekend film Sama Raimi zarobił prawie 115 milionów dolarów. Widzowie w olbrzymiej większości nie szczędzili pochwał, co jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę jakim symbolem jest Spider-Man – bohater komiksu Stana Lee. Krytycy nie byli już tacy łaskawi. Film jest oczywiście perfekcyjnie nakręcony pod względem technicznym, z rewelacyjnymi efektami specjalnymi i gwiazdami w obsadzie (Tobey Maguire i Willem Dafoe), ale całość robi dość przeciętne wrażenie. Raz jeszcze może okazać się, że nie wszystko co znakomicie sprzedaje się za oceanem, musi podobać się reszcie świata.

W SPRZEDAŻY OD 12 CZERWCA!

Sea Dogs

Piraci

49,90 ZŁOTYCH

PL

POZNAJ NIESAMOWITY ŚWIAT PRZYGÓD.
ZOSTAŃ PRAWDZIWYM WILKIEM MORSKIM!

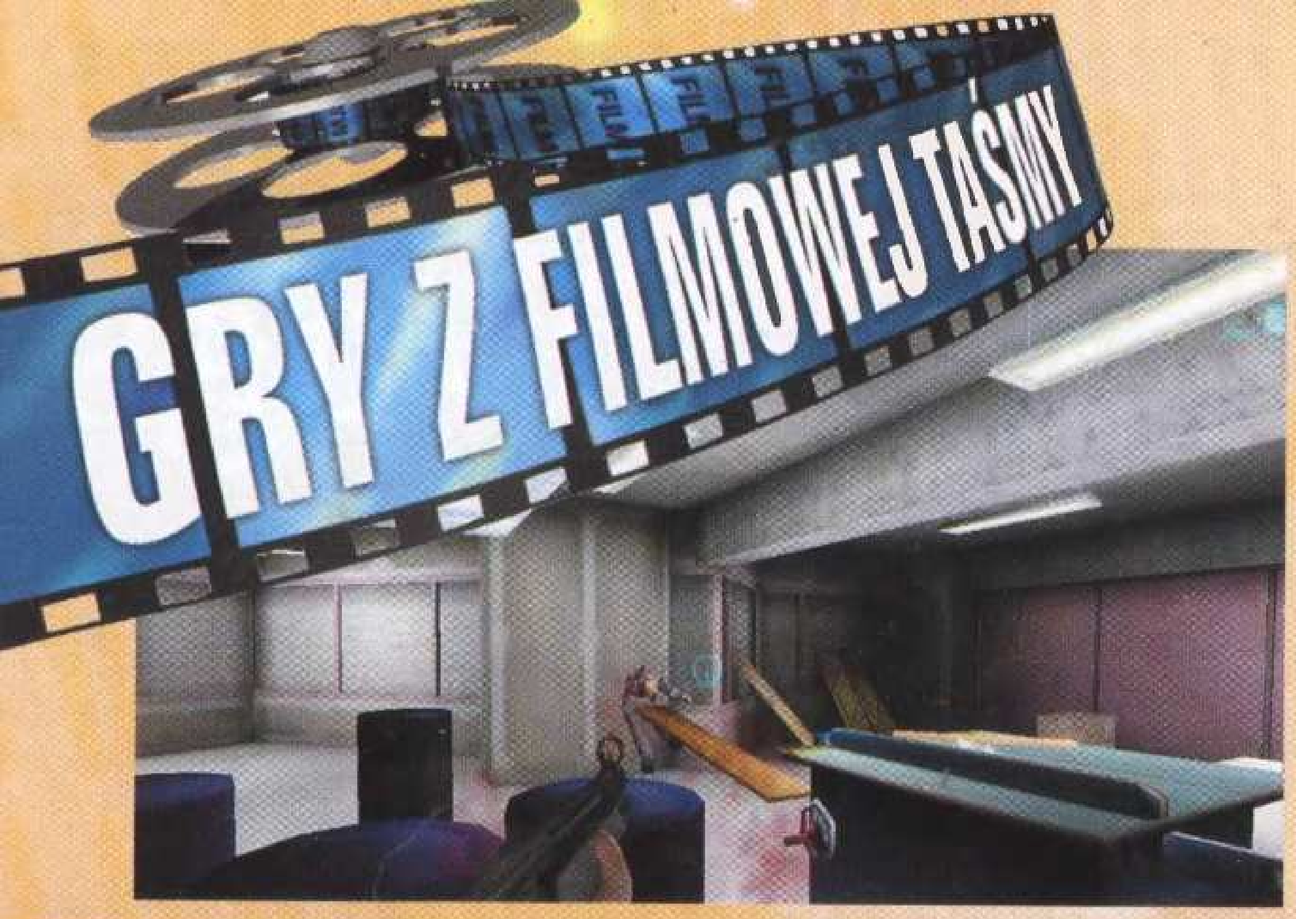
Przeżyj niezwykłą przygodę na południowych morzach XVII wieku. Zostań kapitanem pirackiego okrętu i zasmakuj życia prawdziwego korsarza. Skompletuj załogę, wyposaż statek, zapewnij załodze prowiant i wyrusz w nieznane. Czeka Cię wiele niebezpiecznych misji, których powodzenie będzie zależało od pory dnia, pogody, Twoich umiejętności nawigacyjnych, sprawności załogi, odpowiedniego okrętu i pomyślnych wiatrów.

Rozkoszuj się ogromnym, dopracowanym światem 3D oraz efektami specjalnymi takimi jak pora dnia i nocy, zmienne warunki pogodowe, falująca, przezroczysta woda, deszcz, sztorm, pioruny, mgła oraz wiele innych. Poznaj niesamowity świat przygód i zostań niepokonanym władcą mórz!

ZeniMax MEDIA INC. Bethesda SOFTWORKS INC. atelia

(0-22) 519 69 69 Ubi Soft CDPROJEKT www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI FAJNA CENA! wp.pl gry.wp.pl

© Produkcja Bathesda Softworks Inc. Sea Dogs, Bathesda Softworks, ZeniMax i ich loga są prawnie zastrzeżonymi znakami handlowymi ZeniMax Media Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



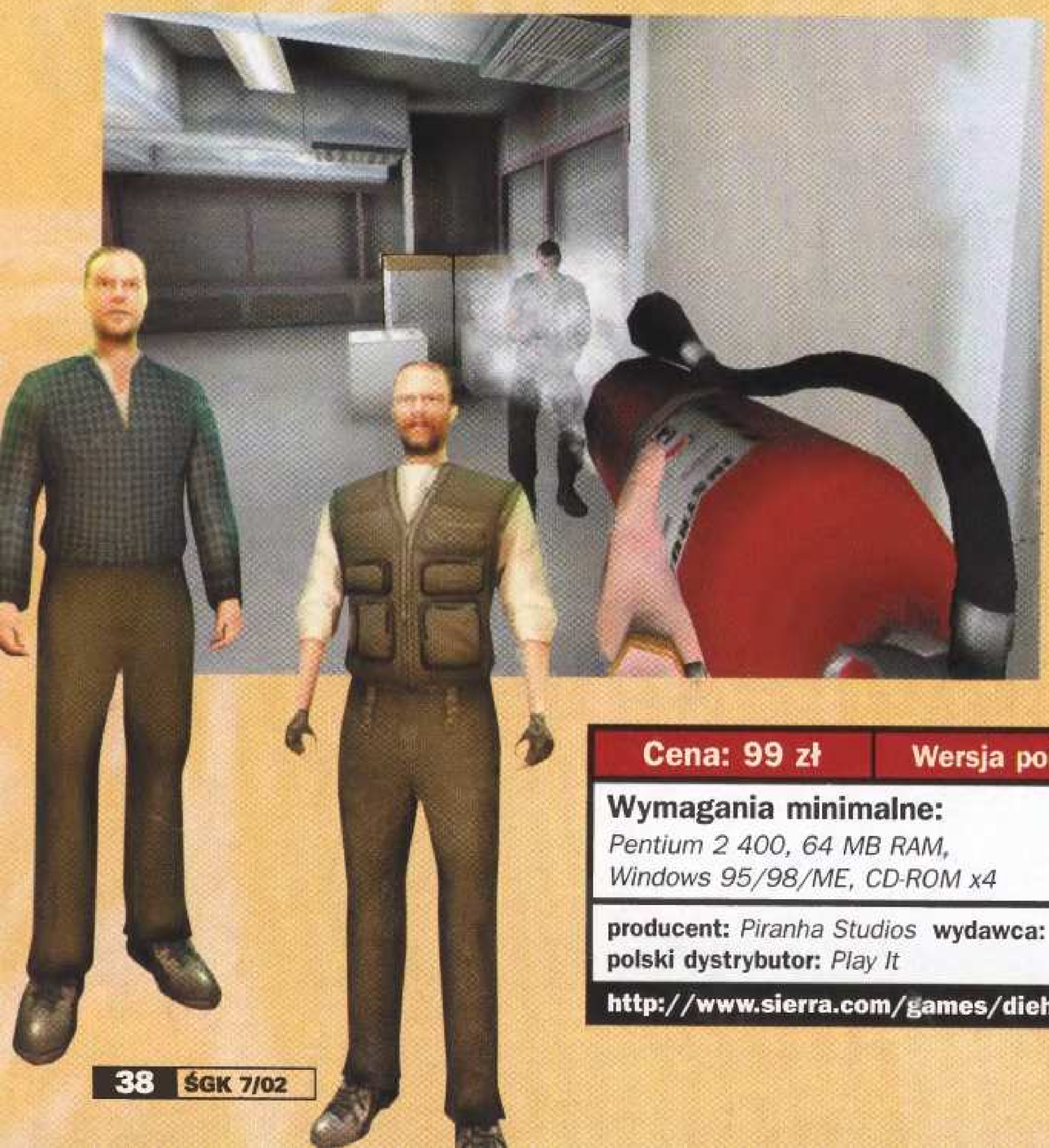
DIE HARD NAKATOMI PLAZA

„Szklana pułapka" w konwencji FPP

Jedną z moich ulubionych serii filmowych jest „Szklana pułapka" z Brucem Willisem w roli głównej. W dodatku, z całego cyklu najbardziej podoba mi się pierwsza odsłona, w której John McClane rozprawia się z terrorystami we wnętrzu pewnego wieżowca. Dlatego też z taką przyjemnością zabrałem się do testowania gry Die Hard – Nakatomi Plaza, powstałej właśnie na bazie pierwszej części filmowej „Szklanej pułapki".

Dengar

Die Hard to gra z gatunku FPP. Jej twórcy sięgnęli do popularnego filmu, co ma zarówno swoje dobre jak i złe strony. Według mnie obraz kinowy był znakomity, a sama intryga i zwroty akcji sensownie pomyślane. Opatrzenie gry tytułem filmu, niewątpliwie skusi tych wszystkich, którzy lubią Willisa i kreowaną przez niego postać Johna McClane'a. Z drugiej strony, wierne trzymanie się rozwiązań fabularnych zastosowanych w filmie, odbiera całkowicie przyjemność osobom, które oglądały „Szklaną pułapkę". Nie uświadczą one niespodziewanych zdarzeń i konieczności myślenia nad tym, jak rozwiązać kolejne zagadki, bowiem w grze **Die Hard** prawie wszystko jest idealnie, tak samo jak w obrazie kinowym. Wystarczy zatem wypożyczyć kasetę z filmem i obejrzeć go, aby bez trudu rozwiązywać, niezbyt zresztą skomplikowane zagadki. Twórcy gry starali się nawet możliwie wiernie odwzorować wygląd aktorów, co wyszło im raczej średnio, szczególnie w przypadku mo-



jego „idola" – głównego czarnego charakteru – Hansa Grubera.

Tytuł filmu z Brucem Willisem, to w oryginale właśnie „Die Hard", jednak polski tłumacz, w przypływie niezwykłej weny twórczej, zmienił go na „Szklaną pułapkę" (o ile nazwa ta jakoś pasowała do pierwszej części, to w kolejnych odsłonach brzmiała idiotycznie). Dla tych nielicznych osób, które nie widziały filmu w kinie lub telewizji (jest emitowany właściwie w dniu każdego większego święta kościelnego lub państwowego), kilka słów na temat wątku fabularnego. Otóż John McClane – gliniarz obdarzony sarkastycznym poczuciem humoru, postanawia odwiedzić swą żonę w czasie świąt Bożego Narodzenia. Prosto z lotniska w Los Angeles, John trafia do Nakatomi Plaza – wieżowca mieszczącego biura korporacji, w której pracuje jego małżonka. Podczas przyjęcia budynek opanowuje zbrojna grupa, biorąc jako zakładników wszystkich pracowników firmy. Nasz bohater przypadkiem pozostaje w ukryciu, a ponieważ siły policyjne wykazują tragiczną indolencję, zaczyna się ekscytujący pojedynek – jeden sprawiedliwy kontra banda złoczyńców. W tym właśnie miejscu kolej na Ciebie – masz za zadanie unieszkodliwić terrorystów i ocalić zakładników. Twoja misja polega głównie na celnym i szybkim strzelaniu, bowiem jak już wspomniałem zagadki nie są szczególnie trudne. Strzelania nie ma jednak także zbyt wiele jak na typową grę FPP, wszak walczyć Ci przyjdzie z grupą przestępców, a nie całą bazą wojskową. Warto też zwrócić uwagę na pewną niekonsekwencję. Otóż w początkowym filmiku gry, przeciwnicy przyjeżdżają dwiema furgonetkami, a ja już przez pierwszych kilka poziomów zabiłem ich tylu, że musieliby raczej korzystać z dużych autokarów.

Zaczynasz z marną pukawką i niech Cię Bóg broni, próbować z marszu wyrównać „rachunek krzywd". Na paluszkach przekradasz się bez jednego wystrzału i dopiero od następnego poziomu zaczyna się strzelanina. Osadzenie akcji w realiach znanych z filmu, powoduje również pewne ograniczenia w arsenale. Zasadniczo do dyspozycji masz pięć rodzajów broni – są to: pistolet kaliber 9 mm, uzi, karabin snajperski, karabin maszynowy M16 oraz M60. W walce możesz wykorzystać także przedmioty takie jak gaśnica przeciwpożarowa czy strażacki topór. Niewielką różnorodność broni, rekompensuje częściowo możliwość niekonwencjonalnego rozprawiania się z przeciwnikami. Osiągniesz to dzięki stosowaniu pułapek i zasadzek, dokładnie tak jak działał filmowy bohater. Generalnie opłaca się przemyśleć każdą akcję i raczej nie atakować otwarcie, korzystniej jest zwabić przeciwników i razić ich z ukrycia. Zaznaczyć bowiem należy, że zarówno animowana przez Ciebie postać jak i wrogowie potrafią wychylić się „zza węgła", wystrzelać magazynek i cofnąć się za osłonę. Dobrze jest również precyzyjnie trafiać, bo celny strzał w głowę zdecydowanie przyspiesza zgon przeciwnika.

Die Hard Nakatomi Plaza bazuje na engine Lith Tech, który ma już swoje lata. W związku z tym grafika nie robi oszałamiającego wrażenia. Owszem zarówno wnętrza jak i postacie wyglądają nieźle, ale i tak wszystko prezentuje się słabiej niż choćby w ***Quake 3***. Korytarze i pokoje Nakatomi utrzymane są w monochromatycznej palecie barw, podobnie zresztą wyglądają wszystkie wieżowce. Z tego względu graficy nie mogli zaszaleć, a przy dłuższej grze, podobnie wygląda-

Cena: 99 zł	Wersja polska —	Demo: CD 4/02	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME, CD-ROM x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 700, 128 MB RAM*

producent: *Piranha Studios* **wydawca:** *Sierra*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.sierra.com/games/diehard

8

NIEZŁA JAZDA

jące ściany stają się nieco nużące. Osobiście oczekuję również od najnowszych gier nieco bogatszych, niż w przypadku **Die Hard** animacji postaci. Sekwencje trafienia czy śmierci postaci, nie są najwyższych lotów. Zdarzają się też dosyć często drobne błędy, takie jak widoczne przez drzwi ręce lub broń. Największą irytację wzbudził we mnie fakt, że ciała pomordowanych przez McClane'a terrorystów po kilku sekundach dematerializują się, pozostawiając jedynie porzuconą broń.

Muzyka nie odgrywa większej roli, a przynajmniej ja jej specjalnie nie zapamiętałem, chociaż mam nadzieję, że sekwencjom otworzenia skarbca Nakatomi towarzyszyć będzie, podobnie jak w filmie, IX symfonia Beethovena. Co jakiś czas będziesz miał okazję wysłuchania komentarzy Johna, chociaż rozczarują się osoby, które liczyły na głos Bruca Willisa. Z oryginalnej filmowej obsady usłyszeć można jedynie policjanta Powella.

Podsumowując można stwierdzić, że **Die Hard – Nakatomi Plaza** to niezła gra. Odbiega nieco od typowej konwencji FPP. Sporo zagadek i możliwości interaktywnego wykorzystania otoczenia, to jej niewątpliwy plus. Gra wiernie bazuje na kinowym pierwowzorze, co dla jednych może być zaletą, a dla innych wadą. Dla mnie jednak, spośród wielu gier opartych na tej filmowej serii, **Nakatomi Plaza** jest najlepszą. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość wcielenia się w filmowego bohatera
+ kilka ciekawych pomysłów eksterminacji wrogów

WADY:

– dokładne trzymanie się pierwowzoru filmowego
– niewielki wybór rodzajów broni
– drobne błędy w grafice

Szklana pułapka

Cykl „Szklana pułapka" (1988) to dziś klasyka kina akcji. Przygody dzielnego detektywa nowojorskiej policji Johna McClane'a, mimo upływu lat, ciągle ogląda się znakomicie. Wspaniałe efekty specjalne, trzymająca w napięciu akcja i rewelacyjne kreacje B. Willisa i A. Rickmana – to główne atuty filmu. W dwa lata później na ekrany trafiła część druga, również stając się kasowym przebojem. Tym razem akcja rpzgrywa się na lotnisku w Waszyngtonie, które w wigilijny wieczór opanowują terroryści. McClane ponownie samotnie walczy o uratowanie zakładników (w tym swojej żony). Film Renny Harlina aż kipiał akcją, w której na szczęście nie zabrakło czarnego humoru głównego bohatera. Część trzecia poza kolejnymi zyskami dla producentów przyniosła zmiany w życiu osobistym głównego bohatera. Widzowie otrzymali rzetelną dawkę akcji, tym razem rozgrywającą się na ulicach Nowego Jorku.

W SPRZEDAŻY OD 17 LIPCA!

Dodatek „Trojane i Eliksir Mocy" wymaga pełnej wersji gry The Settlers IV

THE SETTLERS®

TROJANIE I ELIKSIR MOCY

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 49,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

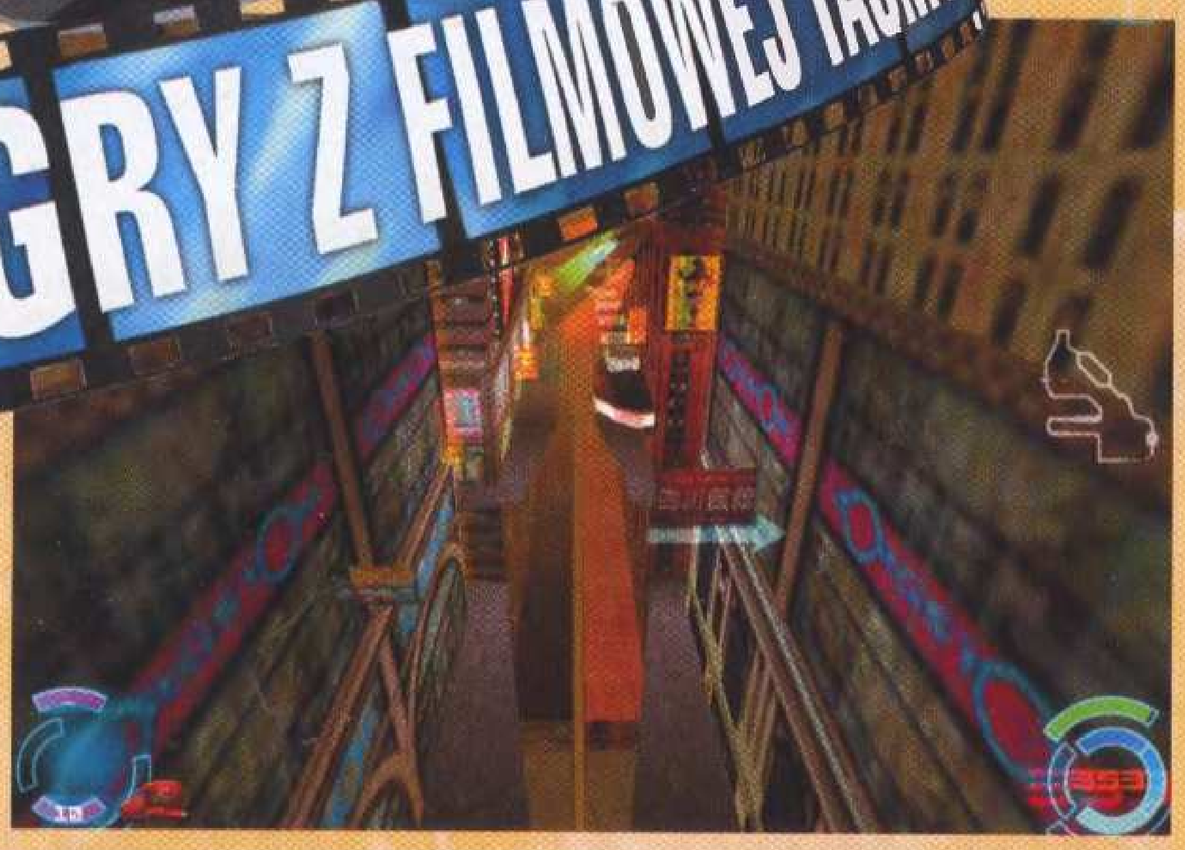
Strzeż się! Morbus powrócił do Zielonej Krainy!

Wieloletnia wojna osadników ze złowrogim Morbusem wciąż trwa! Czarnoksiężnik wyciągnął wiele wniosków z wcześniejszych doświadczeń. Teraz poszukuje leku na swoją „zieloną alergię" i przygotowuje się do kolejnej ofensywy. Jego cel jest jasny - całkowite panowanie nad światem! Settlers IV: Trojanie i Eliksir Mocy jest najnowszym dodatkiem do kultowej gry Settlers IV. Tym razem spotykamy tu nie tylko Rzymian, Wikingów i Majów, ale również zupełnie nową rasę – zaawansowanych technologicznie Trojan. Do bogatego już wyboru jednostek dołączyły m.in. nowe machiny latające (Manakoptery) i nowa jednostka specjalna (Tragarz Katapulty). Dodatek zawiera 12 misji Trojan, 16 misji z pozostałymi nacjami i 26 nowych map do rozgrywki w pojedynkę lub do gry sieciowej. Dołącz do sympatycznych osadników i wygraj w walce przeciw Morbusowi i jego mrocznym sługom!

Blue Byte Ubi Soft PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software jest częścią Ubi Soft Entertainment.



NEW YORK RACE

W świecie Piątego elementu

Kilka lat temu filmowym światem wstrząsnął francuski reżyser Luc Besson i jego dzieło – „Piąty Element". Część publiczności film raził schematycznym scenariuszem i komiksowym klimatem, jednak liczna grupa widzów uznała ów tytuł za dzieło kultowe. Do grona wielbicieli „Piątego elementu" należą także zapewne twórcy gry New York Race. Zdecydowali się oni na stworzenie wyścigów, które rozgrywają się w scenerii znanej z filmu. Szaleńcze pojedynki przy użyciu latających pojazdów na zatłoczonych szlakach komunikacyjnych – wszystko to znajdziesz właśnie w grze.

Szotgan

Niewątpliwie prowadzenie taksówki, jaką woził swoich pasażerów filmowy Korben Dallas, wymagało nieprzeciętnych umiejętności – w końcu przepychanie się przez korki to nic miłego, a co dopiero przez te wielopoziomowe. Jednak autorzy gry oszczędzili Tobie problemów związanych ze skomplikowaną obsługą pojazdu. Prowadzenie powietrznego auta bardzo przypomina te zastosowane w serii ***Wipeout***. Występował tam lewy i prawy hamulec umożliwiający wykonywanie bardzo ostrych zakrętów bez znacznej utraty prędkości. Rolę „wspomagaczy" podczas sterowania przejęły małe silniki, które wprowadzają dodatkową, lecz krótkotrwałą, siłę nośną. W **New York Race** dochodzi jeszcze możliwość przemieszczania się w kierunku góra/dół. W połączeniu z klawiszami kierunkowymi pozwoli to Tobie na łatwiejsze manewrowanie między budynkami w poszukiwaniu

bonusów, które mają różnorodne działanie. Niektóre dają ochronę przed uszkodzeniami, inne tworzą barierę spowalniającą pojazdy, są i takie, które pozwalają uzyskać duże przyspieszenie. Nie mogło zabraknąć również naprowadzanych pocisków, które niszczą tarcze ochronne innych pojazdów.

Na początku nie masz wielkiego wyboru – jest tylko jedna taksówka i jedna trasa. Dopiero w miarę odnoszenia sukcesów w trybie „championship", odblokowywujesz kolejne pojazdy i obszary, na których będziesz się ścigał. Możesz także zdecydować się na „wyścig z czasem" i „pojedynczy rajd", jednak na szczególną uwagę zasługuje tryb „Keirin" – zabawa polega na tym, że na każdym punkcie kontrolnym odpada ostatni z peletonu. Autorzy pamiętali również o trybie wieloosobwymj, będącym obecnie już standardem w grach wyścigowych.

Ściganie się dostarcza wielu emocji, gdyż trasy mają różnego rodzaju skróty i rozwidlenia. Będziesz poruszał się także w tunelach umieszczonych pod wodą, lub między torami kolejek miejskich. Odwiedzisz wesołe miasteczko, slumsy i podmiejskie kanały. W każdym z tych miejsc będziesz musiał wykazać się niezłym refleksem. Wydaje się zresztą, że autorzy postawili głównie na emocje płynące z samego wyścigu i motywu lawirowania między różnymi przeszkodami z dużą prędkością. Wspomniane wcześniej wpomagacze nie dają bowiem dużego pola do popisu miłośnikom destrukcji, a sama ilość środków anihilacji też nie jest imponująca.

Wykonanie gry stoi na dobrym poziomie. Miasta są monumentalne, a tekstury, które okrywają modele, są również niezłej jakości. Do tego dochodzą jeszcze efektowne smugi pozostawiane przez pojazdy czy rozbłyski towarzyszące eksplozjom, a całe miasta pokryte są reklamami i neonami. Mimo wszystko **New York Race**, pod pewnymi względami, sprawia wrażenie gry niedokończonej i niezbyt wnikliwie przetestowanej. Dlatego też w takiej formie produkcja ta wybija się jedynie nieznacznie ponad poziom przeciętnej gry. ❐

Piąty element

„Piąty element" to spełnienie marzeń Luca Bessona – najpopularniejszego obecnie francuskiego reżysera. Prace nad koncepcją tego widowiska SF rozpoczął w wieku 16 lat. Jednak za realizację filmu kosztującego 75 milionów dolarów, mógł zabrać się dopiero, gdy jego wcześniejsze produkcje („Leon zawodowiec", „Wielki błękit") odniosły sukces kasowy. O wartości filmu zadecydował nie tylko scenariusz, gwiazdorska obsada czy wspaniałe efekty specjalne. „Piąty element" zachwyca przede wszystkim oprawą wizualną – projekty scenografii powstały przy współpracy twórców komiksów, a kostiumy są dziełem projektanta Jeana-Paula Gaultiera.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ rozbudowane trasy
+ różnorodne tryby gry

WADY:

– mały arsenał
– brak możliwości konfiguracji klawiszy

Cena: ——	Wersja polska —	Demo: ——	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Kalisto* **wydawca:** *Gaumont/Wanadoo Edition*
polski dystrybutor: ——

http://www.kalisto.com

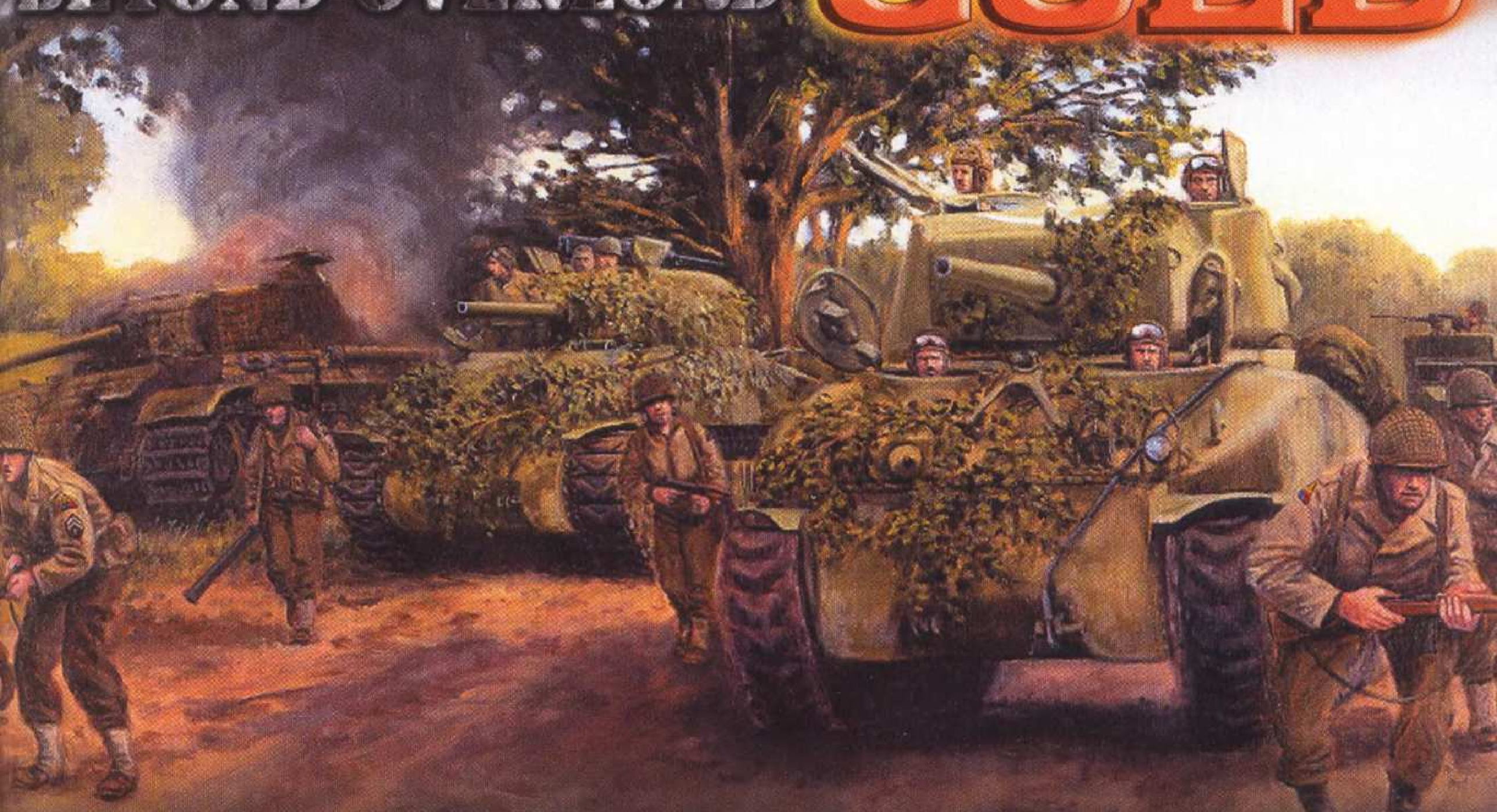
6

MOŻNA ZOBACZYĆ

COMBAT MISSION

BEYOND OVERLORD

GOLD



W SPRZEDAŻY W CZERWCU!

W pudełku z grą znajdziesz bonusową płytkę, a na niej mody zmieniające wygląd gry, mnóstwo dodatkowych scenariuszy i rodzajów uzbrojenia.

Combat Mission Gold to rozszerzona wersja kultowej, wojennej gry taktycznej, przeznaczonej dla miłośników realistycznych symulacji pola walki. Program ten jest pod każdym względem doskonały. Oferuje efektowną, trójwymiarową grafikę, odtwarzającą uzbrojenie z końca II wojny światowej nawet w najmniejszych detalach. Combat Mission Gold to również innowacyjne połączenie trybów turowego i czasu rzeczywistego. Dzięki niemu ruchy wojsk można dokładnie zaplanować, a później prześledzić w trójwymiarowym środowisku. To jednak tylko niewielka część fantastycznych możliwości gry. Combat Mission Gold to:

- **6 armii, 50 rodzajów uzbrojenia, 126 rodzajów pojazdów i ponad 50 scenariuszy.**
- **Wierność historycznej prawdzie, począwszy od wyglądu i zachowania jednostek, poprzez algorytmy toru lotu pocisku i zniszczeń, na przebiegu poszczególnych bitew skończywszy.**
- **Znakomity edytor umożliwiający stworzenie własnej bitwy oraz tryb bitwy generowanej przez komputer. Dzięki niemu możesz cieszyć się grą nawet po skończeniu wszystkich scenariuszy!**
- **Tylko w wersji gold dodatkowa płyta zawierająca mody i dodatki, a także gruba, wyczerpująca instrukcja!**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

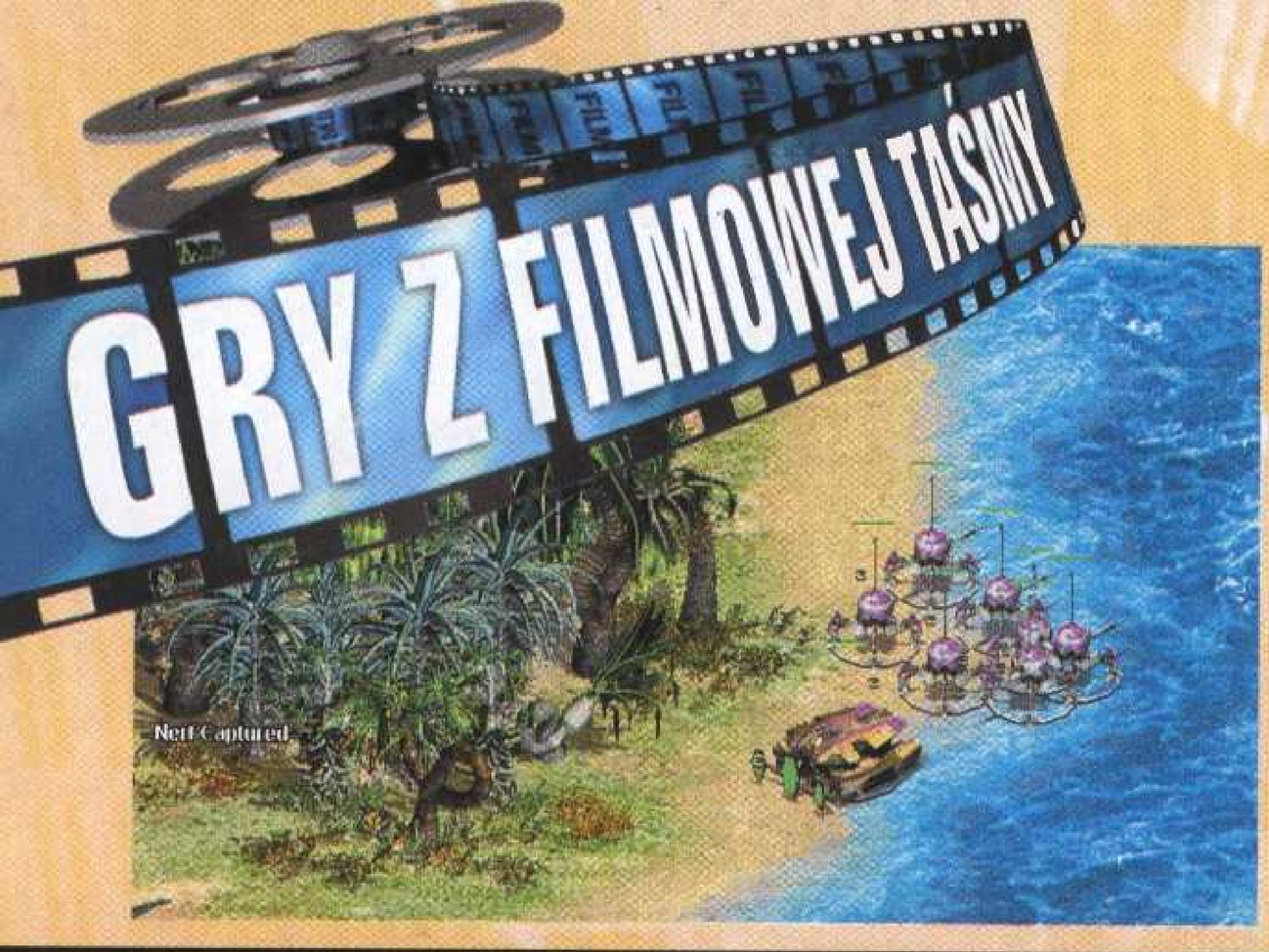
BATTLEFRONT.COM

Logo Combat Mission: Beyond Overlord jest zastrzeżone dla Big Time Software, Inc., 1997-2002

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS – CLONE CAMPAIGNS

Nieudany klon z LucasArts

Sukces kasowy, jaki odniósł drugi epizod „Gwiezdnych wojen", nie mógł pozostać bez echa w świecie gier komputerowych. Wiadomo, że taki potentat jak LucasArts, nie zrezygnowałby z utraty kolejnych kilku milionów dolarów. Dlatego też tylko kwestią czasu było stworzenie produktów powiązanych z „Atakiem klonów". Jako pierwszy pojawił się na rynku dodatek do Star Wars Galactic Battlegrounds, noszący podtytuł Clone Campaigns.

Diaz

Po jego uruchomieniu natychmiast zorientowałem się, że poza innym wyglądem menu startowego, wszystkie opcje pozostają bez zmian, w stosunku do wersji podstawowej. Kolejnym krokiem było wybranie trybu pojedynczego gracza i tak ukazała się tabela z dostępnymi kampaniami. Jako pierwszy od góry zauważyłem odsyłacz do kampanii nawiązujących do epizodów: pierwszego, czwartego, piątego i szóstego – mówiąc krótko: „po staremu". Nowością była „bramka" druga, czyli „Epizode II Campaigns" i to właśnie na niej skupiłem swą uwagę.

Jeśli zdecydujesz się na tą kampanię, wówczas staniesz przed pononnym wyborem – tym razem jednej ze stron konfliktu: Konfederacji lub Republiki. Niezależnie od tego, jaki przyodziejesz mundur, czeka Ciebie sporo wysiłku już od pierwszych misji. Na początku następuje oczywiście tradycyjne zapoznanie się z podstawowymi jednostkami i ich właściwościami bojowymi, natomiast w trakcie kolejnych batalii ilość i jakość użytego sprzętu zwiększa się.

W gruncie rzeczy to właśnie typy jednostek i budowli są elementami, które odróżniają **Clone Campaigns** od „podstawki" – gdyż misje niewiele się różnią od tych z innych kampanii. Te same metody wydobycia, budowania obiektów czy walki – wcale nie wyróżniają się niczym specjalnym spośród współcześnie wydawanych strategii czasu rzeczywistego. Większość zadań opiera się na zasadzie: zbuduj swoje obiekty i zniszcz te należące do przeciwnika. Łatwo powiedzieć, lecz aby zbudować bazę, trzeba zdrowo się natrudzić przy odpieraniu częstych ataków przeciwnika. Chociaż zdarzają się też misje gdzie nie ma czasu na zabawę w architekta i w rezultacie wykonuje się powierzone zadanie tym, co ma się do dyspozycji. Czasami bywa też tak, że podczas jednej z rozgrywek kilka razy zmieniają się rozkazy, bądź też dochodzą nowe – nierzadko trudniejsze. Ze smutkiem muszę jednak stwierdzić, że małpia zręczność przy obsłudze myszy bierze górę nad starannym planowaniem. Przejawia się to w bitwach, gdzie mimo dostępnych czterech szyków dla zgrupowania bojowego, później i tak wszystko idzie w rozsypkę, a każda z jednostek robi coś innego, niż było założone na początku.

Obie strony konfliktu posiadają charakterystyczne dla siebie cechy i poznanie ich stanowi pierwszy krok do pokonania przeciwnika. Przyznam, że liczyłem na jakiś obszerniejszy bank danych aniżeli ten znany z podstawowej wersji **Galactic Battlegrounds**. Niestety okazuje się, że cała informacja zawarta w encyklopedii, została ujęta jedynie w kilku zdaniach. Chyba minęły już bezpowrotnie czasy ***Rebelliona***, w którym informacje o świecie Star Wars są bardzo wyczerpujące.

Podczas całej zabawy starałem się znaleźć jakiekolwiek różnice w grafice pomiędzy **Galactic Battlegrounds**, a recenzowanym **Clone Campaigns** i muszę stwierdzić, iż takowych nie zauważyłem. Ten sam engine z ***Age of Empires 2***, który staje się już wiekowy niczym Yoda – z pewnością nie należy do mocnych stron programu. Można jeszcze spokojnie grać, ale zachwycanie się raczej byłoby bezcelowe. Oprawę audio ratuje Williams i jego muzyka, w tym przypadku na szczęście nikt nie pokusił się na takie eksperymenty jak w ***Force Commander***.

Wydanie oceny końcowej przyszło mi z wyjątkowym trudem. Ogólnie muszę stwierdzić, że jest to przeciętny dodatek do przeciętnej gry. Jednak można było się tego spodziewać, gdyż **LucasArts** wyraźnie notuje spadek formy i jakości wydawanych produktów. Może wraz z kolejnymi grami coś się poprawi. ❐

Atak klonów

Kolejna część sagi Lucasa ponownie stała się przełomem – tym razem nie finansowym czy technicznym, a logistycznym. Żaden film do tej pory nie miał równoczesnej premiery na całym świecie.

Pracownicy LucasFilm pod każdym względem wykonali kawał dobrej roboty. Film jest o niebo lepszy niż „Mroczne widmo", co zdecydowanie poprawiło nastroje fanów. Pamiętać jednak należy, że jego adresatem jest zupełnie inne pokolenie, niż to wychowane na epizodach od czwartego, do szóstego. Oczywiście malkontenci bez trudu znajdą powody do narzekań, ale generalnie Lucas stworzył naprawdę dobry film. Natomiast scena walki Yody jest chyba jedną z najlepszych w całym cyklu.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ klimat „Gwiezdnych wojen"
+ muzyka Williamsa

WADY:
– niewielka ilość misji
– schematyczność zadań

Cena: —— **Wersja polska** ═ **Demo:** ——

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SGA 2 MB RAM

Wymagania zalecane:
Pentium 3 500, 64 MB RAM,

producent: *LucasArts* **wydawca:** *LucasArts*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.lucasarts.com

STRATEGICZNA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

Witaj w świecie Mocy i Magii!

Might and Magic IX

Najnowsza część kultowej gry role-playing już w sprzedaży w rewelacyjnej cenie 99⁹⁰ zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes™ IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes™ IV
- Gry Heroes™ I i Heroes™ II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes™ I i Heroes™ II Gold

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier strategicznych 2002 roku już w sprzedaży w cenie 99⁹⁰ zł!

Heroes™ IV of Might and Magic®

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

© 2002 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. 3DO, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, New World Computing oraz odpowiednie znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do The 3DO Company w USA oraz innych państwach. Wszystkie znaki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. New World Computing jest oddziałem The 3DO Company.

NAPOLEON'S RUSSIAN CAMPAIGN

Szlakiem największego stratega wszech czasów

W dziejach ludzkości, było wielu wybitnych przedstawicieli naszego gatunku, jednak niewielu pod względem popularności może się równać z Napoleonem Bonaparte. Jego legenda przetrwa wiecznie, natomiast dokonania, oprócz tego, że są opisane w setkach książek i przedstawione w licznych filmach, trafiły również w postaci gier na nasze komputery. Najnowszym tytułem przedstawiającym dzieje napoleońskich podbojów jest Napoleon's Russian Campaign.

Diaz

Na polu walki

Gra przenosi Cię w początki dziewiętnastego wieku. Jest rok 1812 i wielka armia pod wodzą Napoleona Bonaparte zajęła już większość zachodniej Europy, a teraz Rosja stanowi kolejny łakomy kąsek dla cesarza Francuzów. Tysiące żołnierzy pod trójkolorowym sztandarem wyrusza na wschód, aby zdobyć tamtejsze terytoria. Wielu z nich już nigdy nie ujrzy swych rodzinnych stron.

Napoleon's Russian Campaign jest typową strategią turową, w której możesz dowodzić wojskami francuskimi lub rosyjskimi, w kolejnych bitwach ułożonych zgodnie z chronologią. Trzeba przyznać, że dzięki wysokiemu realizmowi i dokładnemu odzwierciedleniu charakterystyk poszczególnych formacji, gra nie należy do łatwych. Co więcej, podczas batalii, może się zdarzyć że zarówno Ty, jak i Twój przeciwnik otrzymacie po ponad sto różnych jednostek. Oznacza to, że każda następna tura może trwać nawet kilkadziesiąt minut.

Sztuczna inteligencja nie wykazuje się jakąś szczególną błyskotliwością, jednak nie wolno zlekceważyć wroga. Komputer jest w stanie wykonywać odpowiednie manewry oskrzydlające, a skuteczne skoncentrowanie ognia artylerii umożliwia mu powstrzymanie niemal każdego ataku. Miałem okazję doświadczyć tego na własnej skórze, gdy po wysłaniu czterech batalionów piechoty i dwóch lekkiej kawalerii na jedno ze wzgórz, dostałem się pod ogień baterii dział średniego kalibru. Wówczas to, z grupy zaczepnej liczącej około trzech tysięcy osób, nie powrócił żaden żołnierz.

Dlatego też istotnym czynnikiem prowadzącym do zwycięstwa, jest właściwe wykorzystanie ukształtowania terenu. Także roślinność, zabudowania oraz rzeki, wcale nie ułatwiają skutecznego prowadzenia ognia. Natomiast ilość amunicji ciągle się kurczy, jeśli w pobliżu nie ma wozów z zaopatrzeniem (są one zresztą o wiele wolniejsze niż reszta wojsk). Trzeba też wspomnieć o istotnej roli oficerów na polu walki, gdyż dzięki nim morale żołnierzy jest na tyle wysokie, że nie uciekają oni w panice.

Biorąc pod uwagę te wszystkie elementy, otrzymujemy grę, która stanowi duże wyzwanie dla gracza. Tutaj bez zaznajomienia się z opisami jednostek oraz ze sposobem ich użycia, nie ma większych szans na zwycięstwo. Tym bardziej, że obsługa wojsk nie należy do najłatwiejszych, a ilość opcji jest naprawdę duża.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dokładne odzwierciedlenia cech jednostek
+ wpływ terenu na działania wojsk

WADY:
– gra tylko dla prawdziwych strategów
– nieczytelna grafika

Cena: —	Wersja polska: —	Demo: —
Wymagania minimalne: *Pentium 2 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 366 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x16*	
producent: *HPS* **wydawca:** *HPS* **polski dystrybutor:** —		
http://www.hpssims.com		

STRATEGICZNA

8

NIEZŁA JAZDA

Jako że jest to turówka, program umożliwia grę poprzez mail z drugą osobą. Wówczas wystarczy tylko niezbyt wielki plik przesłać pocztą elektroniczną, skopiować do odpowiedniego katalogu i zobaczyć jaką „niespodziankę" przygotował przeciwnik w swojej turze. Można też oczywiście używać, tradycyjnego w pojedynkach wieloosobowych, połączenia komputerów przez sieć.

Ładnie, lecz nieczytelnie

Oceniając grafikę w **Napoleon's Russian Campaign**, odnosi się wrażenie, że jest ona wykonana starannie, aczkolwiek czegoś w niej brakuje. Teatr zmagań można oglądać zarówno w rzucie płaskim 2D jak i w trzech wymiarach. Pomimo tego jednostki nie są dobrze widoczne i gdyby nie opisy z boku ekranu, często dochodziłoby do tragicznych w skutkach pomyłek. Wprawdzie istnieje możliwość zbliżenia lub oddalenia obrazu, to jednak nie uważam, aby taka ciągła „zabawa" opcjami w trakcie rozgrywki, dodatnio wpływała na grywalność.

Na szczęście efekty dźwiękowe zasługują na słowa pochwały. Kanonada artyleryjska, salwa z broni ręcznej czy też zgiełk bitewny – są dobrze wykonane. Całość uzupełnia podkład muzyczny, w skład którego wchodzą marsze i melodie z okresu epoki napoleońskiej.

Strategia nie dla wszystkich

Napoleon's Russian Campaign to gra skierowana przede wszystkim do strategów, których charakteryzuje opanowanie i cierpliwość. Pożądane jest też dysponowanie dużą ilością wolnego czasu oraz wiedzą na temat taktyki wojskowej z początków dziewiętnastego wieku. Spełniając te wymagania, można się świetnie bawić. Jednak jeżeli ktoś dynamikę i szybką akcję, przedkłada nad skomplikowane działania taktyczne, nie powinien nawet zabierać się za grę w **Napoleon's Russian Campaign**. ❐

CZY WIESZ, ŻE:

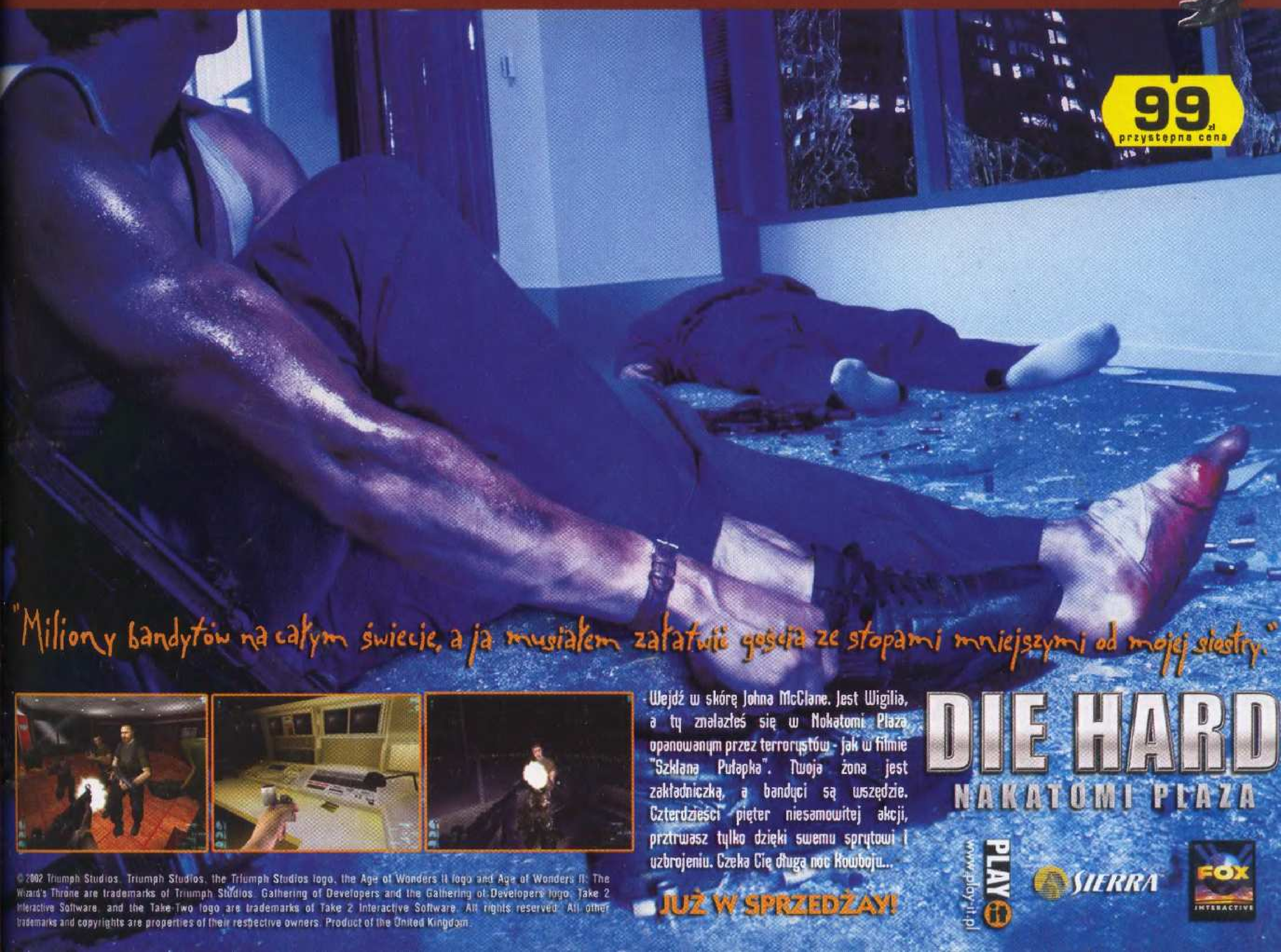
Podczas bitwy pod Waterloo 18 czerwca 1815 roku, owa historyczna miejscowość nie odegrała żadnej roli w walce, gdyż pozostała pół mili od terenu zmagań. Za to pod ogniem artyleryjskim znajdowało się Mont-Saint-Jean, natomiast Hougomont, Papelote i Plancenoit zostały spalone, Haie-Sainte wzięte szturmem, a Belle-Alliance widziało uściski obu zwycięzców. Jednak dziś nazwy te są już prawie nieznane.

„Mój ród zaczyna się ode mnie!" – tak Napoleon odpowiadał wszystkim, którzy szukali jego korzeni wśród cesarzy rzymskich i innych znakomitych rodów Europy.

3 grudnia 1800 roku doszło do bitwy pod Hohenlinden, która przypieczętowała klęskę Austrii. Wtedy to, w trakcie walk, doszło do zadziwiającego zdarzenia. Trzynastoletni dobosz Rodziewicz z Legii Naddunajskiej, biciem w bęben wystraszył austriacki batalion, który wycofał się w obawie przed licznymi siłami francuskimi.

W 1806 roku „piekielna brygada" (5 i 7 pułk huzarów) dowodzona przez generała Lasalle'a, licząca siedmiuset żołnierzy i mająca niewiele amunicji – zmusiła do kapitulacji pruski garnizon Szczecina. Napoleon napisał wówczas do owego generała: „Jeśli twoi huzarzy będą nadal zdobywać fortece, to przyjdzie mi rozwiązać artylerię i saperów".

Armia napoleońska była pierwszą, w której oficerem mógł zostać zwykły szeregowiec pochodzenia plebejskiego. Stąd właśnie wziął się sławetny cytat: „każdy żołnierz nosi buławę marszałkowską w plecaku".



COMBAT MISSION

Jedna z najlepszych gier strategicznych już w Polsce

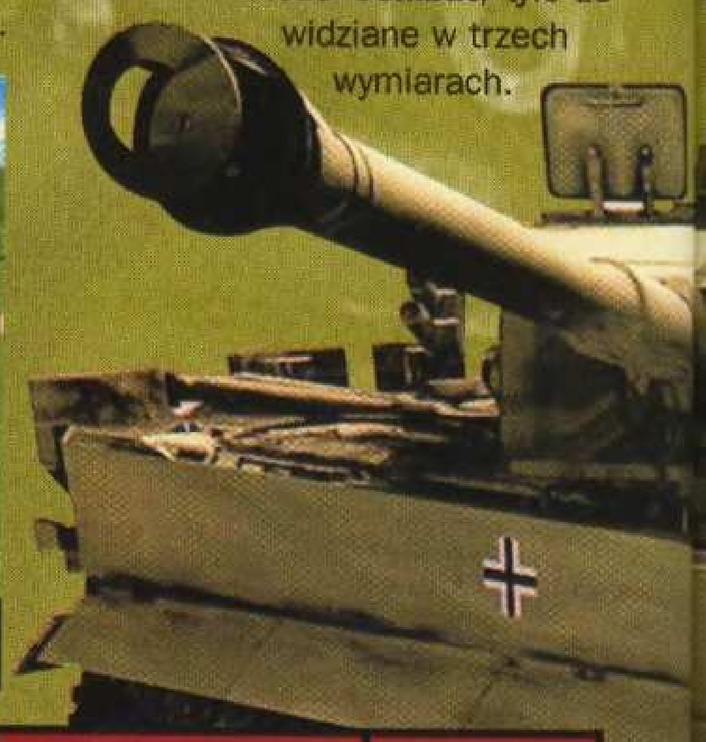
Combat Mission to gra, która choć dopiero ma się pojawić w Polsce, przez miłośników strategii na całym świecie została już uznana niemalże za klasykę. Wśród gier, których akcja toczy się w okresie II wojny światowej tylko *Close Combat* i *Panzer General* mogą równać się z owym dziełem kilkunastu zapaleńców, którzy postanowili stworzyć grę „dla siebie" i przez długi czas sprzedawali ją tylko przez internet. Sami przyznają, iż jej popularność była dla nich wielkim zaskoczeniem.

Bazyl

Na pierwszy rzut oka widać, iż **Combat Mission** nie jest programem dla ludzi, którzy chcą korzystać z możliwości najnowszych kart graficznych. Intro gry jest niezwykle skromne, ekran startowy ubogi, zaś briefingi przed kolejnymi misjami to po prostu kilka linijek tekstu. Grafika owszem, jest trójwymiarowa, ale zarazem bardzo schematyczna. Wiele do życzenia pozostawia animacja żołnierzy. Lepiej wyglądają świetnie zrekonstruowane pojazdy, jednak one również poruszają się w nieco sztuczny sposób. Pole bitwy zbudowane jest z różnorodnych obiektów takich jak budynki, drzewa, zarośla, przeszkody wodne, wzniesienia, itp. Ukształtowanie terenu ma olbrzymi wpływ na przebieg walki. Oddziały okopane w lesie są trudne do wyśledzenia i na pewno nie raz zdarzy Ci się dosłownie wejść na okopy przeciwnika, tudzież dostać pod ostrzał oddziału, którego nie sposób dostrzec. Co jest w tym ważne, to fakt, iż zasięg wzroku poszczególnych oddziałów, ich odporność na ogień, doświadczenie, trajektorie pocisków – wszystko to jest liczone przez złożone algorytmy, dzięki którym gra jest niesamowicie realistyczna. Tutaj pojedynczy żołnierz na pewno nie jest w stanie wygrać bitwy, ani też pojedynczy czołg, nawet jeśli to Tygrys Królewski.

W **Combat Mission** możesz grać zarówno Niemcami, jak i wojskami Aliantów. Wśród tych ostatnich są Amerykanie, Anglicy, Francuzi i Polacy. Co ciekawe wszystkie nacje posługują się własnym językiem! Do rozegrania masz szereg kampanii i pojedynczych bitew, jakie toczyły się na froncie zachodnim od momentu lądowania Aliantów w Normandii aż do zakończenia wojny.

Choć o sukcesie gry zadecydowało wiele czynników, dwa najważniejsze to chyba realizm i unikalny system gry. Łączy on w sobie zalety tur i gry w czasie rzeczywistym. Rozkazy poszczególnym oddziałom wydajesz w turach, nie śpiesząc się i mając czas na sprawdzenie chociażby pola ostrzału danych oddziałów. Gdy przydzielisz zadania wszystkim jednostkom wciskasz jeden klawisz i od tego momentu rozpoczyna się akcja trwająca dokładnie 1 minutę. Dowódcy poszczególnych oddziałów przekazują swoim podkomendnym rozkazy, a Ci wcielają je w życie. Rozpoczynają marsz na wskazane pozycje, ładują się na transportery, ruszają do ataku. Ponieważ obydwie strony wykonują ruch w tym samym momencie na ekranie obserwujesz faktyczną bitwę. Wystrzały dział, lecące pociski smugowe, wybuchy, eksplodujące pojazdy – naprawdę zapiera to dech w piersi, że nie powiem takiego banału, iż wygląda bardzo realistycznie. W sumie przypomina to nieco ***Close Combat***, tyle że widziane w trzech wymiarach.



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ rewelacyjny system gry
+ realizm
+ duża liczba misji
+ doskonały edytor

WADY:

– nieco uboga oprawa graficzna

Cena: 79,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	9

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D, CD-ROM, Win 95/98*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 266 MHz, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Battlefront* **wydawca:** *JoWood*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.battlefront.com/index.htm

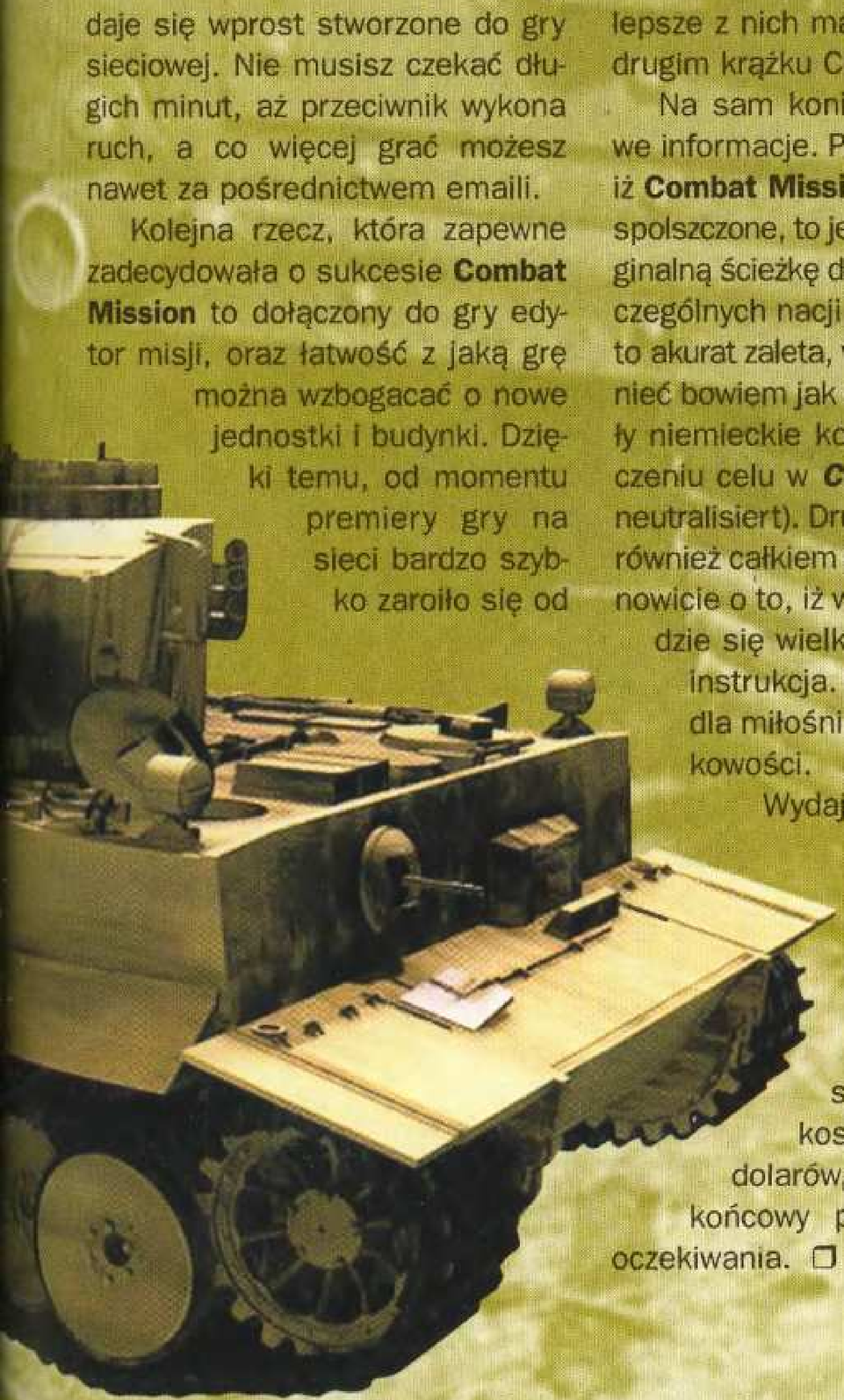
REWELACJA

Dzięki zastosowanemu w grze systemowi walki **Combat Mission** wydaje się wprost stworzone do gry sieciowej. Nie musisz czekać długich minut, aż przeciwnik wykona ruch, a co więcej grać możesz nawet za pośrednictwem emaili.

Kolejna rzecz, która zapewne zadecydowała o sukcesie **Combat Mission** to dołączony do gry edytor misji, oraz łatwość z jaką grę można wzbogacać o nowe jednostki i budynki. Dzięki temu, od momentu premiery gry na sieci bardzo szybko zaroiło się od nowych misji i kampanii, często równie dobrych co oryginalne. Najlepsze z nich mają znaleźć się na drugim krążku CD.

Na sam koniec dwie dodatkowe informacje. Pierwsza jest taka, iż **Combat Mission**, choć zostanie spolszczone, to jednak zachowa oryginalną ścieżkę dźwiękową dla poszczególnych nacji. W tego typu grze to akurat zaleta, wystarczy przypomnieć bowiem jak doskonale brzmiały niemieckie komunikaty o zniszczeniu celu w ***Close Combat*** (ziel neutralisiert). Druga informacja jest również całkiem dobra, chodzi mianowicie o to, iż w pudełku gry znajdzie się wielka 170 stronicowa instrukcja. Prawdziwy rarytas dla miłośników historii i wojskowości.

Wydaje mi się, iż **Combat Mission** to obecnie najlepsza obecnie gra wojenna, jaką można sobie wyobrazić. Jej stworzenie nie kosztowało milionów dolarów, a mimo to efekt końcowy przerósł wszelkie oczekiwania. ❐



KONKURS DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT™

„Duke Nukem: Manhattan Project" to pierwsza od wielu lat gra na PC, w której pojawia się bohater wszech czasów Duke Nukem. Z okazji premiery tej gry, wspólnie z jej dystrybutorem, firmą LEM, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Nagrodami jest w nim 10 gier „Duke Nukem: Manhattan Project", a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. **Kim jest główny czarny charakter w grze „Duke Nukem: Manhattan Project"?**
   - a) przywódcą kosmitów
   - b) szalonym naukowcem
   - c) szefem organizacji terrorystycznej
2. **W którym roku powstała pierwsza gra z Duke Nukem w roli głównej?**
3. **W jakim mieście rozgrywa się akcja gry?**

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 lipca 2002 r.

Copyright © 2002 ARUSH Entertainment. Znaki handlowe i prawa autorskie

KUPON KONKURSOWY DUKE NUKEM

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Dzień zmartwychwstania platformówek

Jeszcze na początku lat 90. platformówki były jednym z najpopularniejszych gatunków gier komputerowych. Każdego roku ukazywało się kilkadziesiąt tytułów, spośród których znaczna część prezentowała naprawdę wysoki poziom. Jednak w połowie lat 90. skończyła się moda na platformówki, a ich miejsce zajęły przede wszystkim gry FPS i TPP. Tym samym nic nie wskazywało na jakąkolwiek możliwość wskrzeszenia na PC tego gatunku. Stało się to jednak za sprawą Duke Nukem: Manhattan Project – jednej z najbardziej dynamicznych i efektownych platformówek, z jakimi miałem do czynienia.

Maciej Jasiński

Jeżeli celem producentów **Duke Nukem: Manhattan Project** było istotnie przywrócenie świetności platformówkom, to zabrali się oni do tego bardzo profesjonalnie. Podstawowym sukcesem marketingowym było zatrudnienie w głównej roli superbohatera Duke'a, który stał się popularny po występie w grze FPS zatytułowanej ***Duke Nukem 3D***. Bez owej postaci **Duke Nukem: Manhattan Project** nie zwróciłby niczyjej uwagi, nie zainteresował ani graczy, ani pisma komputerowe. Jednak sama „znana twarz" to zazwyczaj zbyt mało, aby odnieść naprawdę ogromny sukces. Potrzebne jest jeszcze obsadzenie gwiazdora we właściwej roli, zadbanie o dobry scenariusz, scenografię i efekty specjalne. Wszystko to w **Duke Nukem: Manhattan Project** miało na szczęście miejsce.

Duke ratuje Wielkie Jabłko

Jak zapewne doskonale wiesz, Duke to światowej klasy specjalista od rozwiązywania różnorodnych problemów. W swojej ostatniej misji zajmował się gromadką obcych, którzy wybrali Ziemię za cel swej kolejnej inwazji. Po udanym rozprawieniu się z nimi Duke otrzymywał wiele interesujących propozycji, jednak jego szczególną uwagę zwróciła ta od burmistrza Nowego Jorku. Okazało się, że pewien szalony naukowiec Morphix stworzył substancję o nazwie GLOPP, która powoduje różnego rodzaju mutacje. Wypuszczona do nowojorskich kanałów zamieniła znajdujące się tam szczury i insekty w inteligentnych wojowników. Wkrótce zastępy sług Morphixa zaczęły opanowywać Wielkie Jabłko. Na szczęście we właściwym momencie do akcji wkroczył sam Duke.

Wraz z głównym bohaterem zwiedzisz dokładnie Nowy Jork, poczynając od dachów drapaczy chmur, przez Chinatown, aż po tunele metra. Natomiast końcowy etap przygody będzie miał miejsce na stacji kosmicznej. Gra składa się łącznie z ośmiu lokacji, z których każda jest podzielona na trzy poziomy. Poszczególne etapy różnią się oczywiście miejscem akcji, scenografią, jak również rodzajem przeciwników. Autorzy gry zadbali o to, abyś się nie nudził. Poszczególne poziomy są rozbudowane i oferują Tobie wiele atrakcji. Jednak chwilami daje się odczuć pewną schematyczność działań, szczególnie, gdy musisz wykazywać się umiejętnościami skoku unikając rozpędzonych samochodów czy poruszając się po schodach.

Come get some!

Nieodłącznymi atrybutami Duke'a są czarne okulary, pasy z amunicją i pistolet w dłoni. Wizerunek ten powiela także **Duke Nukem: Manhattan Project**, choć muszę przyznać, że po arsenale głównego bohatera, spodziewałem się czegoś więcej. W grze dostępnych jest siedem typów gadżetów służących do unicestwiania przeciwników. Zestaw składa się z pistoletu, granatów i ich wyrzutni, shotguna, karabinu maszynowego, broni strzelającej ładunkami energetycznymi oraz karabinu wyposażonego w substancję GLOPP, która odwraca proces mutacji. Tak naprawdę jednak ich zróżnicowanie nie jest zbyt odczuwalne. Wynika to z faktu, że do sześciu typów broni, są tylko trzy rodzaje amunicji. O ile mogę zrozumieć, że wyrzutnia może jeszcze strzelać granatami, to jednak takie same naboje do pistoletu, karabinu maszynowego i shotguna – to już lekka przesada.

Na szczęście większych zarzutów nie można mieć do Twoich przeciwników. Bardzo dzielnie bronią zajmowanych pozycji, a inteligentniejsi z nich potrafią uskakiwać przed Twoimi strzałami i jednocześnie samemu przeprowadzać atak. Każdy z etapów kończy się oczywiście wielką walką z „bossem". Już pierwszy trzyetapowy pojedynek z wojskowym helikopterem i jego załogą, toczony na dachu wieżowca – robi naprawdę duże wrażenie.

Obrazem i śmiechem

Na dynamikę gry olbrzymi wpływ ma kamera, która cały czas zmienia swoje ustawienia. Raz przybliża się do głównego bohatera, innym razem oddala. Przemieszcza się także nad głowę Duke'a czy też pozwala, aby niemal zupełnie zniknął z pola widzenia.

Nie ma także w **Duke Nukem: Manhattan Project**, charakterystycznej dla platformówek, płaskiej przestrzeni poruszania. W takich grach jak ***Prince of Persia*** czy ***Flashback***, postać mogła przemieszczać się tylko w kierunkach góra/dół i prawo/lewo. Natomiast Duke ma możliwość dodatkowego poruszania się na różnych planach oddalenia czy zbliżenia, a także wchodzenia do wnętrza budynków.

Pozostawiono w grze cały zestaw zabawnych powiedzonek wygłaszanych przez głównego bohatera w ***Duke Nukem 3D***. Dodano do tego także kilka nowych oraz zdecydowano się na kilka nawiązań do znanych filmów. Podchodząc do pewnego aparatu telefonicznego Duke słyszy kobiecy głos mówiący – „Wiem, że czegoś szukasz Nukem. Wiem jak się czujesz. Podążaj za białym królikiem Nukem". Warto też przyjrzeć się wszelkim reklamom i napisom na ścianach, większość z nich jest niezwykle śmieszna.

Teraz Duke Nukem Forever

Najnowsze dzieło programistów z **3D Realms** to naprawdę dobra gra platformowa. Nie jest to dzieło wybitne, które dostarczy Tobie niezapomnianych przeżyć i zmieni Twój sposób postrzegania świata. **Duke Nukem: Manhattan Project** to czysta zabawa, nie angażująca w znacznym stopniu szarych komórek i nie wymagająca większego skupienia. Od czasu do czasu nawet najwięksi fani gier logicznych, lubią wszakże coś lżejszego.

Jednak **Duke Nukem: Manhattan Project** z całą swą efektownością, nie jest tym, na co czekali fani Duke'a. Może jest to dobry znak i na fali sukcesu swej nowej produkcji, ludzie z **3D Realms** postanowią wprowadzić w najbliższym czasie na rynek „dopieszczoną w każdym szczególe" grę ***Duke Nukem Forever***. Jednak nawet pisząc te słowa, sam w nie zupełnie nie wierzę. ❐

FAKTY I MITY

Bohater gier komputerowych znany jako Duke Nukem, został powołany do życia w 1991 roku. Zadebiutował wówczas w znakomitej jak na owe czasy platformówce – ***Duke Nukem 1***. Gra składała się z trzech osobnych epizodów, w trakcie których musiałeś zmierzyć się ze sługami pewnego szalonego naukowca, znanego jako Dr Proton. Nie mniej udana była kontynuacja przygód Duke'a z 1993 roku, zatytułowana po prostu ***Duke Nukem 2***.

Jednak prawdziwa dukemania nastąpiła w 1996 roku, wraz z premierą ***Duke Nukem 3D***. Gra zachwycała znakomitym humorem, przemyślaną konstrukcją poziomów oraz możliwością używania różnorodnych urządzeń (od projektora w kinie pornograficznym, po zwykłą spłuczkę). Natomiast pojedynki sieciowe w trybie Deathmatch dostarczały naprawdę niezapomnianych wrażeń.

W międzyczasie Duke zagościł także na konsolach (warto wspomnieć o produkcjach takich jak ***Time to Kill*** czy ***Land of the Babes***), lecz cały komputerowy świat od 1997 roku czeka tylko na jeden tytuł – ***Duke Nukem Forever***. Jednak losy kontynuacji ***Duke Nukem 3D*** przypominają mi pracę magisterską pewnego kolegi ze studiów – powstaje ona już piąty rok i wciąż nikt nie widział nawet rozdziału. Na oficjalnej stronie producenta od trzech lat są te same grafiki z ***Duke Nukem Forever***, natomiast w miejscu daty wydania widnieje hasło „będzie, kiedy będzie". Oby tylko nie później.

Duke Nukem 1

Duke Nukem 2

Duke Nukem 3D

Duke Nukem Forever

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ Duke w roli głównej
+ klimat dawnych platformówek
+ zmienne ustawienie kamery

WADY:

– schematyczność gry
– ograniczony arsenał

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 64 MB RAM, Windows 95/98, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500, 128 MB RAM*

producent: *Sunstorm Interactive/3D Realms* **wydawca:** *IHD Interactive*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.dukenukemmp.com

8

NIEZŁA JAZDA

TENNIS MASTERS SERIES

Piłka jest jedna a rakiety dwie

Przez kilka ostatnich tygodni niemal wszystkie dziedziny życia zostały zdominowane przez jedną dyscyplinę sportu – piłkę nożną. Gdzieś w cieniu mundialu trwają finały zawodowych lig NHL i NBA, a także prestiżowy turniej tenisowy – Rolland Gaross. I o ile kibice hokeja, koszykówki, a zwłaszcza piłki nożnej zawsze mogli zagrać w gry poświęcone ich ulubionej dyscyplinie, o tyle fani komputerowego tenisa wielkiego wyboru na rynku gier nie mieli. Naprzeciw ich oczekiwaniom wyszła firma Microids i jej nowe dzieło: Tennis Masters Series.

Edward_Robot

Zadaniem gracza jest przebrnąć przez kolejne turnieje, gromadząc jak największą liczbę punktów, by zająć jak najwyższe miejsce w rankingu tenisistów, a jeśli szczęście i umiejętności dopiszą, znaleźć się w czołowej ósemce listy i wziąć udział w prestiżowym Masters Cup. Zanim jednak weźmie się udział w zawodach, warto potrenować w meczu towarzyskim, dzięki czemu można opanować sterowanie.

Gdy już stwierdzisz, że jesteś dość dobry, by stawić czoła najlepszym, możesz wybrać zawodnika i ruszyć nim na podbój kortów. Niestety, w tym miejscu spotyka gracza niezbyt miła niespodzianka, gdyż w grze nie ma prawdziwych nazwisk tenisistów, tylko jakieś wyssane z palca. I nawet nie byłoby tak źle, gdyby twórcy gry dali możliwość stworzenia własnego zawodnika, jednak takiej opcji też brakuje. Każdego z dostępnych zawodników charakteryzuje szereg współczynników, takich jak kondycja, siła, szybkość, serwis, forehand, backhand i wolej. Poszczególni gracze mają też swój styl gry – jedni wolą walczyć przy siatce, inni atakować mocnymi uderzeniami z głębi kortu i jest to o tyle ważne, że aby zwyciężyć trzeba przeciw różnym zawodnikom stosować odmienne taktyki. Po wyborze jednego z tenisistów, ustaleniu poziomu trudności (są trzy plus jeden dostępny tylko w meczach towarzyskich) i rodzaju sędziowania (realistyczny bądź bezbłędny) można rozpocząć turniej, a co za tym idzie – rozegrać swój pierwszy poważny mecz.

Sterowanie zawodnikiem ogranicza się do wyznaczania kierunków oraz czterech rodzajów uderzenia (flat, topspin, slice i lob). Za to należą się twórcom brawa, gdyż sterowanie odbywa się za pomocą niewielkiej liczby klawiszy i jest wyjątkowo proste, dzięki czemu można szybko nauczyć się sprawnie kontrolować kierowanego przez siebie gracza. Jeśli chodzi o grafikę, to nie jest ona zachwycająca, ale ma parę plusów. Główną jej wadą jest publiczność, która jest brzydka i dwuwymiarowa, słabo prezentuje się też sędzia. Znacznie lepiej jest za to z zawodnikami, którzy wyglądają całkiem przyzwoicie, jednak na zbliżeniach widać, że są jacyś koślawi, a ich tułów jest nienaturalnie długi. Bardzo dobrze prezentują się za to ich ruchy, a to dzięki animacji wykonanej w technice motion capture.

Najwięcej pracy programiści włożyli ani chybi w wykonanie modeli kortów, które prezentują się znakomicie. Każda z dziesięciu aren (Indian Wells, Miami, Monte Carlo, Rzym, Hamburg, Montreal, Cincinnati, Stuttgart, Paryż oraz Sydney) charakteryzuje się nie tylko odpowiednim wyglądem, ale również nawierzchnią, powierzchnią, szybkością, jaką osiąga piłeczka, oraz szeregiem innych właściwości. Co się tyczy udźwiękowienia, to stoi ono

na całkiem dobrym poziomie. Odgłosy dobiegające z kortu są przekonywające i wiernie oddają wydarzenia mające tam miejsce, również do głosów spikera i sędziego nie można mieć większych zastrzeżeń, prócz tego, iż są bardzo monotonne.

Jednym z najważniejszych elementów gry jest to, że wprowadzono wewnątrzmeczowy autosave, który zapisuje stan gry w momencie wyjścia z niej – eliminuje to znużenie, jakie może wystąpić po długotrwałym, zaciętym, wielogemowym pojedynku. Do plusów TMS można też niewątpliwie zaliczyć możliwość gry przez sieć oraz we dwie osoby na jednym komputerze, a także to, że gra dostępna jest w polskiej wersji językowej. Spolszczone zostały wszystkie menu, jednak komentarz pozostawiono w oryginalnej formie.

Ogólnie **Tennis Masters Series** powinno spodobać się nie tylko zagorzałym fanom tenisa, ale każdemu, kto lubi od czasu do czasu poczuć się jak Agassi i przy pomocy rakiety (oczywiście niewyposażonej w ładunki jądrowe) rozprawić się z oponentem. Niestety, zabawa ma jeden poważny mankament. Jeśli gracz nie odnajdzie w sobie dosyć zacięcia, to gra mu się szybko znudzi, gdyż rozegranie pełnego sezonu zajmuje sporo czasu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa
+ możliwość gry w dwie osoby na jednym komputerze

WADY:

– brak prawdziwych nazwisk
– niemożność wykreowania własnej postaci

Cena: 49 zł	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98, akcelerator 16 MB*

Wymagania zalecane: *Procesor 700 MHz, 256 MB RAM,*

producent: *Microids* **wydawca:** *Microids*
polski dystrybutor: *LEM*

WARTO ZAGRAĆ

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARLORDS™ BATTLECRY™ II

Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

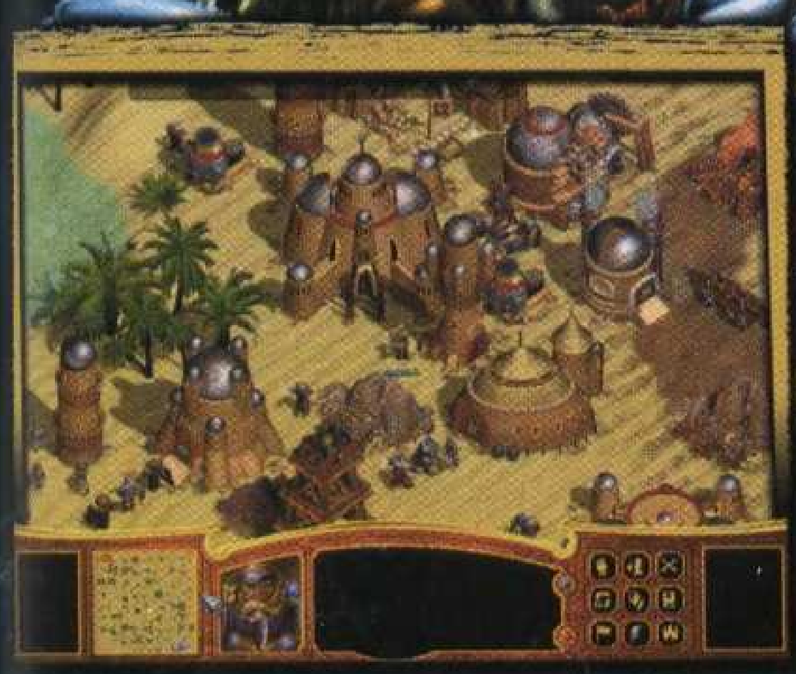
Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualmy.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I OBSŁUGA KLIENTA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

Ubi Soft

© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2000 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

THE ITALIAN JOB

Polowanie na konwój złota

Powstały w 1969 roku w Wielkiej Brytanii film „The Italian Job", błyskawicznie zyskał status dzieła kultowego. Film opowiadał historię pewnego „przedsięwzięcia handlowego", które przynieść miało pomysłodawcom cztery miliony dolarów w złotych sztabkach. Plan był prosty: zebrać w Londynie grupkę najlepszych fachowców, wywołać największy korek uliczny w historii Turynu, a na koniec – odwróciwszy uwagę policji i mafii – sprzątnąć łup. Na komputerowym monitorze za powodzenie misji odpowiedzialny będziesz właśnie Ty, bowiem programiści z firmy PixeLogic postanowili zaadoptować motywy filmu na potrzeby gry zręcznościowej.

Orion

The Italian Job nie jest grą nowatorską i powiela pomysły z innych znanych pozycji, takich jak ***Driver*** czy ***Midtown Madness 2***. Można zatem bez trudu domyślić się, że cała akcja rozgrywać się będzie na drodze. Dokładniej mówiąc, na ulicach dwóch miast: Londynu i Turynu, zaś wątki fabularne poznawać będziesz z animowanych przerywników. **The Italian Job** oferuje około sześćdziesięciu misji dla pojedynczego gracza, podczas których przyjdzie Tobie wykonywać głównie banalne zadania (wyłącz wszystkie miejskie kamery, dostarcz dwie niezbyt szczupłe kobitki dla wielbiciela rubensowskich kształtów). Wraz z rozwojem akcji, przyjdzie czas na misje bardziej ambitne, takie jak chociażby rozbicie konwoju ze złotem. Rzecz jasna, zabawa nie miałaby sensu bez przeciwników. Prócz wszędobylskiej policji, zadania spróbuje Tobie utrudniać włoska mafia.

Słów kilka o zasadach

W grze odnajdziesz sześć trybów zabawy. Najważniejszy (jedyny związany z linią fabularną) to „Italian Job Mode". Gracz wykonuje kolejno: osiem misji w Londynie, sześć w Turynie, by na koniec poszaleć po alpejskich serpentynach. Oczywiście, cel zabawy jest jeden – ukraść złoto i uciec z łupem wartym cztery miliony dolarów.

Równie ciekawy jest tryb „Destructor". Tu walka toczy się przede wszystkim z czasem. Gracz musi dotrzeć z punktu A do B, aby jednak tego dokonać, powinien po drodze przewracać jak największą ilość pachołków, bowiem te podnoszą nieco licznik czasu. W tej opcji zabawy dostępnych jest aż dwadzieścia misji.

W „Challenge Mode" można podszkolić swe umiejętności techniczne. Zadania są proste. Należy rozpędzić pojazd i zatrzymać go w wyznaczonym miejscu, lub też pokonać tor przeszkód. Natomiast „Checkpoint Mode" znany jest doskonale miłośnikom ***Midtown Madness***. W ściśle określonym czasie należy pokonywać kolejne etapy wyścigu. Oczywiście, na przeszkodzie stanie zatłoczona pojazdami sieć ulic miejskich. „Free Ride" to opcja dla graczy, którzy pragną nieco odpocząć od wyzwań. W tym trybie można bez przeszkód zwiedzić zarówno Londyn, jak i Turyn, po prostu podziwiając architekturę.

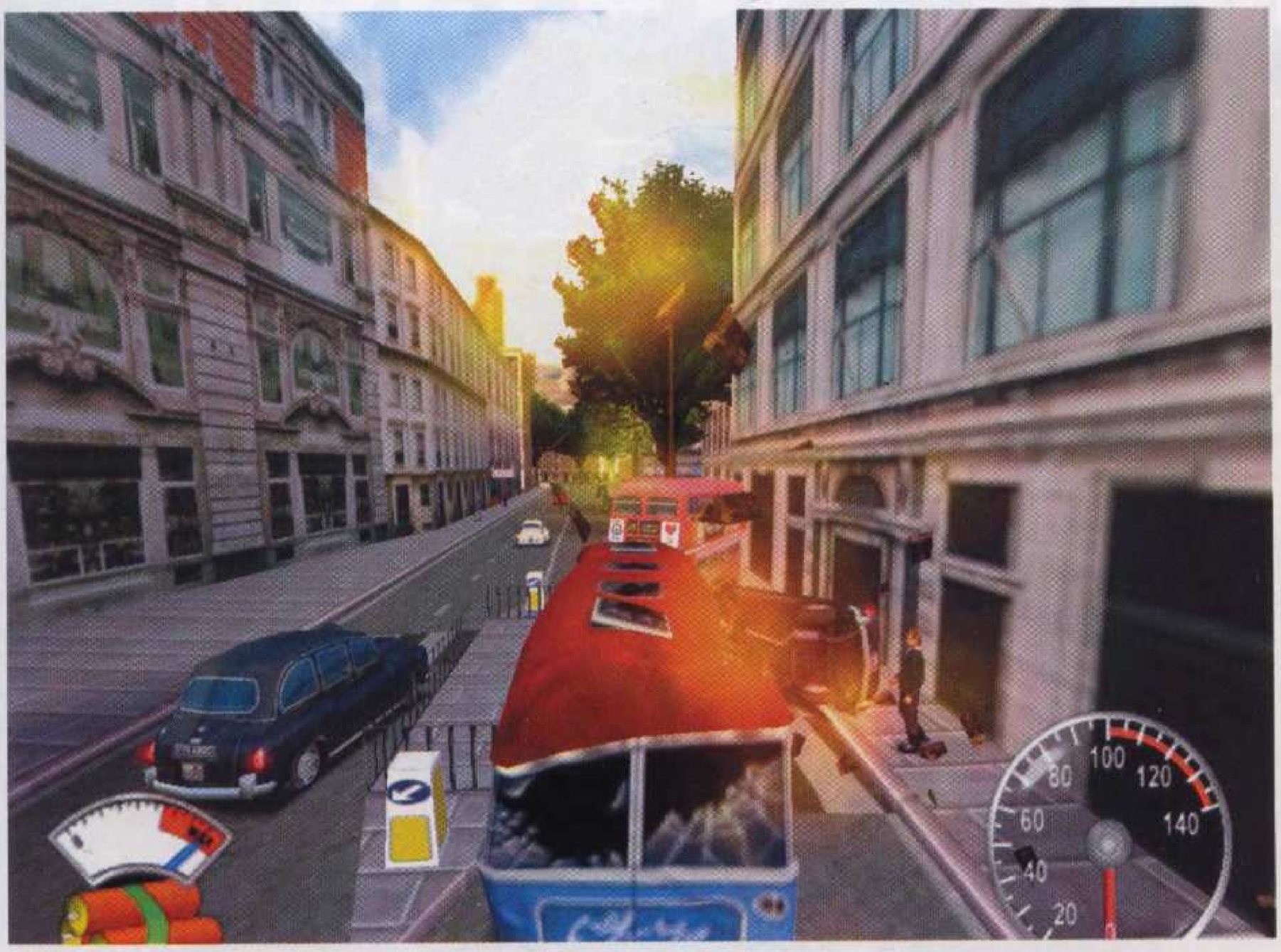
Dla miłośników gry wieloosobowej przeznaczony jest tryb „Party Play". Jednak zwolennikom gry sieciowej pospiesznie wyjaśnię, że z przyjaciółmi można zagrać, ale jedynie przy jednym komputerze. Na dodatek gracze jadą kolejno, by na koniec porównać najlepsze wyniki. Nie jest to zbyt dobry sposób na rywalizację zważywszy na to, że pojazdy biorące udział w ruchu miejskim generowane są losowo.

Samochody jak marzenie

Zaznajomiwszy się nieco z podstawami gry, włączyłem główny tryb, by zasmakować grywalności. Pierwsze wrażenie wypadło znakomicie. Modele pojazdów wykonane są rewelacyjnie. Graficy zadbali o detale, szczegółowo nakładając tekstury na każdy element. Inaczej jednak ma się sprawa z architekturą – budynki nie prezentują się już tak wspaniale. Zabieg ten ma jednak zbawienny wpływ na wydajność silnika gry. Obraz generowany jest bardzo płynnie, zaś nawet średniej klasy „pecet", ze standardowym obecnie GF 2, poradzi sobie z renderowaniem całego pola gry. Dzięki temu oszczędzono graczowi „mgiełki" przysłaniającej dalszy plan akcji.

O ile szata graficzna programu wywołała u mnie pozytywne wrażenie, o tyle realizm gry pozostawia wiele do życzenia. Z pewnością może się podobać dynamizm. Gracz, siadając za sterami pojazdu ma wrażenie, jakby naprawdę uczestniczył w ruchu. Niestety, tylko do pierwszego wypadku. Wtedy okazuje się, że nawet czołowe zderzenie z autobusem nie pozostawia najmniejszej rysy na karoserii. Co z tego, że wskaźnik uszkodzeń nieubłaganie pnie się do góry, skoro pojazd wygląda jakby dopiero zszedł z fabrycznej taśmy?

Dużo zastrzeżeń może też wzbudzić fizyka kolizji. Otóż na przykład możesz stać się świadkiem tak kuriozalnej sytuacji: jedziesz set-



ką, a tu nagle wyprzedza Cię pojazd jadący... tyłem, który uczestniczył przed chwilą w jakimś zderzeniu. Równie zaskakujące bywają spotkania z przeszkodami. Uliczną lampę można na przykład bezkarnie wywrócić nie wytracając specjalnie prędkości. Natomiast zderzenie z podobnej grubości sygnalizatorem świetlnym czy szklanym przystankiem autobusowym – całkowicie zatrzymuje pojazd.

Stop krwawym łowom!

Ukończywszy grę w trybie „Italian Job" zdecydowałem się kontynuować me studia absurdu, czyli wyszukiwać elementy gry, które nieco zaskakują. Idąc tym tropem postanowiłem zapolować na pieszych. Widzę zatem takiego pana w kapeluszu, rozpędzam pojazd, podjeżdżam, mam go prawie na masce i... nic z tego. Ofiara mego podstępu w ostatniej chwili teleportuje się w bezpieczne miejsce, tuż obok pojazdu. Początkowo poczułem się zawiedziony, jednak ochłonąwszy stwierdziłem, że efekt ten zrobiono specjalnie dla psychologów, którzy w grach komputerowych doszukują się źródła brutalnych zachowań niektórych przedstawicieli gatunku homo sapiens (wystarczy wspomnieć, co się działo po premierze zlokalizowanej wersji ***Najdłuższej podróży*** czy serii ***GTA***).

Jednak na tym nie koniec. Otóż, okazuje się, że w grze można zastosować kilka banalnie prostych trików. Jeśli podjedziesz do skrzyżowania na pełnym gazie, zza zakrętu wyjadą pojazdy, które skutecznie utrudnią Tobie przejazd. Wystarczy jednak na moment wcisnąć przycisk hamulca ręcznego, a zmylone Twym zachowaniem samochody zatrzymają się, pozwalając przy tym swobodnie się wyminąć. Kolejna „ciekawostka"? W trybie „Italian Job" nie warto jeździć po mieście dokładnie ze wskazówkami strzałki kierunkowej. Jadąc zgodnie z nią nadziejesz się na policyjne patrole, zastawiane przez programistów. Wystarczy jednak średnia znajomość topografii miasta, by jadąc „na wyczucie" ominąć wszelkie pułapki. Stąd też polecam wcześniej zapoznanie się z trybem „Free Ride".

Słowo końcowe

Kusząc się na podsumowanie produktu, zacytuję jedno z najciekawszych zdań, wypowiedzianych w historii ludzkości: „Jestem za, a nawet przeciw!" Przełożywszy to na język bardziej zrozumiały, gra ma tyleż zalet, co i wad. Miłośników zręcznościowych gier samochodowych z pewnością zachęci wspaniały dynamizm jazdy, dziesięć modeli aut (z których każde nieco odmiennie zachowuje się na trasie), ogromny teren miejski i ciekawa fabuła. Z drugiej jednak strony zabawa skutecznie jest psuta przez mało realistyczne zachowania pojazdu w trakcie kolizji, brak uszkodzeń karoserii, czy przewidywalne zachowania wirtualnych kierowców. Grywalność obniża także brak opcji sieciowej z prawdziwego zdarzenia, że o polskiej wersji językowej nie wspomnę. Przyznam jednak, że pomimo wspomnianych niedogodności, podczas testowania gry bawiłem się całkiem dobrze. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonałe modele pojazdów
+ dynamizm jazdy
+ duża ilość misji dla pojedynczego gracza
+ wiele trybów gry

WADY:

– brak polskiej wersji językowej
– brak widocznych uszkodzeń powstałych podczas eksploatacji pojazdu
– brak opcji gry sieciowej

W GARAŻU ZŁODZIEI

Do dyspozycji gracza oddano spory zestaw pojazdów. Ich różnorodność podnosi radość czerpaną z zabawy. Inaczej bowiem jedzie się malutkim Aston Mini Cooperem, zaś zupełnie odmiennie steruje się autobusem wypełnionym... materiałem wybuchowym.

Mini Coopery mają tyleż zalet, co i wad. To samochody szybkie, lecz lekkie. Sprawdzają się w korku czy podczas przeprawy przez pasaż handlowy. Niestety pojazdy te są niezbyt wytrzymałe, dlatego należy się z nimi obchodzić niezwykle ostrożnie.

Rolls-Royce to marka legendarna. Dlatego też ucieszyłem się, mogąc usiąść za jego wirtualnymi sterami. Jednak odradzam wybór tego pojazdu w trybie Free Ride, bowiem stawiając na luksus i elegancję, obniżamy swe szanse na ucieczkę przed wszędobylskimi stróżami prawa.

W stajni złodziei znajdziemy też kilka sportowych pojazdów. Są bardzo szybkie, jednak ich tendencja do nadsterowności raczej nie czyni z nich idealnego narzędzia do skutecznej jazdy.

Idealną równowagę pomiędzy prędkością, zwrotnością a wytrzymałością zapewnia ten właśnie pojazd. Choć nie grzeszy najlepszym przyspieszeniem, daje się świetnie prowadzić, a na dodatek jest dość odporny na zniszczenia.

Cena: 79 zł	Wersja polska —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA	7
Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 16 MB*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 700, 128 MB RAM*			
producent: *PixeLogic* **wydawca:** *SCi* **polski dystrybutor:** *LEM*				
http://www.sci.co.uk				WARTO ZAGRAĆ

CULTURES

Wszystko to już było

Od kilku lat na rynek trafia cała masa strategii czasu rzeczywistego. Większość owych produkcji ogranicza się tylko do powielania pewnych wzorców i elementów z wcześniejszych gier. Nie inaczej jest także w przypadku Cultures – tytułu, który ukazał się właśnie nakładem firmy LEM.

Maciej Jasiński

Początkowe moje wrażenie było bardzo złe. Gigantyczna w tym zasługa polskiego dystrybutora, którego pracownicy chyba zachwycali się w dzieciństwie programami Adama Słodowego. Zatem w myśl hasła „zrób to sam", instrukcja w formacie pdf została umieszczona na dodatkowej płycie CD. Rozumiem, gdyby były to jakieś wyścigi, ale jest to gra strategiczna, w której znalazło się sporo elementów wartych wcześniejszego przyswojenia. Instrukcja liczy sobie aż 74 strony i powiem szczerze, że nie da się tego przeczytać na ekranie monitora – chętni mogą poświęcić trochę tuszu i sobie wydrukować.

Po uruchomieniu **Cultures** okazuje się, że jest to całkiem sympatyczna gra. Przedstawiono tutaj historię pewnej wioski zamieszkiwanej przez Wikingów. Od dłuższego czasu niebo nad ich ziemiami spowiły ciemne chmury, zasłaniając zupełnie słońce. Mieszkańcy wioski sądzili, że to skutek przekleństwa rzuconego przez bogów, jednak mające nastąpić wydarzenia zmieniły ich pogląd. Pewnego dnia w samym środku wioski upadł meteoryt. Wikingowie doszli do wniosku, że jest to fragment, który odpadł ze słońca. Wyruszyli zatem swą łodzią w poszukiwaniu innych kawałków słońca, aby je w przyszłości naprawić. Po długim i pełnym niebezpieczeństw rejsie dopłynęli w końcu do nowego wspaniałego lądu – tak oto odkryto Amerykę.

W grze występują aż cztery społeczności – poza Wikingami są to Majowie, Indianie przypominający Apaczów oraz Eskimosi.

Jednak Ty możesz sterować tylko Wikingami, a szkoda, bowiem inne grupy mieszkańców są znacznie zabawniejsze. Szczególnie Eskimosi ze swoimi nigdy nie niknącymi uśmiechami i charakterystycznym sposobem wyrażania uczuć.

Okazuje się zresztą, że uczucia w **Cultures** są niezwykle ważne. To właśnie Ty jesteś odpowiedzialny za tworzenie związków pomiędzy mieszkańcami. Trzeba znaleźć jakąś samotną kobietę i kazać jej poszukać partnera (to samo możesz zrobić z mężczyznami lecz są oni zazwyczaj mniej chętni do ograniczenia swej wolności). Niewiasta chodzi tak długo, aż znajdzie jakiegoś naiwniaka. Taki Wiking zazwyczaj nie może oprzeć się kobiecemu urokowi i po kilku pocałunkach zakłada podstawową komórkę społeczną. Jeżeli przyznasz nowożeńcom jakieś lokum, to wtedy możesz liczyć na spełnienie przez nich obowiązków względem społeczności. Najpierw musisz jednak określić płeć potomka, poczekać aż para znajdzie się razem w tym samym czasie w namiocie, a następnie w kilka minut później pojawi się bocian z bobasem.

Od strony ekonomicznej gra jest niemal kalką ***Alien Nations 2***. Podobne zawody, podobne surowce i sposoby ich pozyskiwania. Nawet element „zdobywania" przez kobiety jedzenia, przeniesiono z tamtej produkcji. Jeżeli zatem podobała się Tobie gra ***Alien Nations 2***, to także **Cultures** może dostarczyć wielu przyjemnych wrażeń.

Na koniec trzeba jeszcze wspomnieć o dość specyficznym sposobie dystrybucji gry **Cultures**. Otóż jest ona sprzedawana tylko w sieci sklepów EMPiK. Dlatego też próżno jej szukać w zwykłych sklepach ze sprzętem komputerowym i oprogramowaniem. ❐

Cena: 49 zł	Wersja polska: —	Demo: —	STRATEGICZNA
Wymagania minimalne: *Pentium 2 266, 64 MB RAM, CD-ROM x4*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400, 128 MB RAM*		6
producent: *Funatics Development* **wydawca:** *THQ* **polski dystrybutor:** *LEM*			MOŻNA ZOBACZYĆ
http://www.thq.co.uk/cultures			

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość decydowania o płci przyszłych mieszkańców
+ inicjowanie związków małżeńskich

WADY:

– brak wydrukowanej instrukcji
– powielanie wzorców z innych gier

KULTOWY NUMER

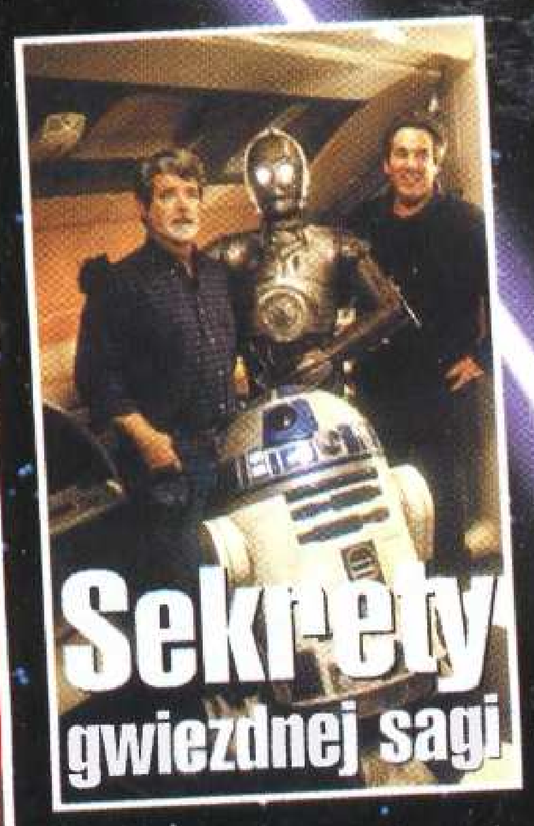
Nr 02/2002
Cena: 4,99 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

KULT

Pismo dla fanów

4 KULTOWE PLAKATY
WERSJE KOLEKCJONERSKIE

WSZYSTKO O CYKLU GWIEZDNE WOJNY



Sekrety gwiezdnej sagi

Gwiezdne wojny w grach, literaturze komiksach i muzyce

Jak powstawał film
Gwiezdne Wojny Część II – Atak Klonów

INDEX Nr 369284
ISSN 1642-4557

JUŻ W SPRZEDAŻY

DARKENED SKYE

Gdzie diabeł nie może tam... Skye pośle

Chyba nikt nie zliczy, ileż to razy w grach komputerowych mieliśmy do czynienia z samotnikami, którzy nagle poczuli powołanie i uratowali swój świat przed jakąś zagładą. Przyznacie jednak, że więcej razy takie ciągoty wykazywali bohaterowie reprezentujący tak zwaną „płeć silniejszą". Teraz jednak do grona nielicznych kobiecych bojowniczek, dojdzie jeszcze jedna bohaterka, którą poznacie uruchamiając grę Darkened Skye.

Diaz

Na wstępie recenzji muszę przyznać, że nie należę do antyfeministów. Nie umiem sobie jednak wyobrazić, aby niewiasta drobnej postury, o ładnym wyglądzie i całkiem interesującej figurze, zabrała się za samotne ratowanie świata. Może to jednak przez to, że nie żyję w świecie fantasy, w jakim przyszło egzystować Skye – czyli tytułowej bohaterce.

Przyczyną całej tej zawieruchy jest niejaki Necroth, którego różnorakie potwory najeżdżają spokojną dotychczas krainę. Wyruszasz zatem na odległą wyprawę, aby położyć kres tym nieszczęściom. Podczas drogi poznasz tajniki magii, bez której nie można nawet marzyć o sukcesie.

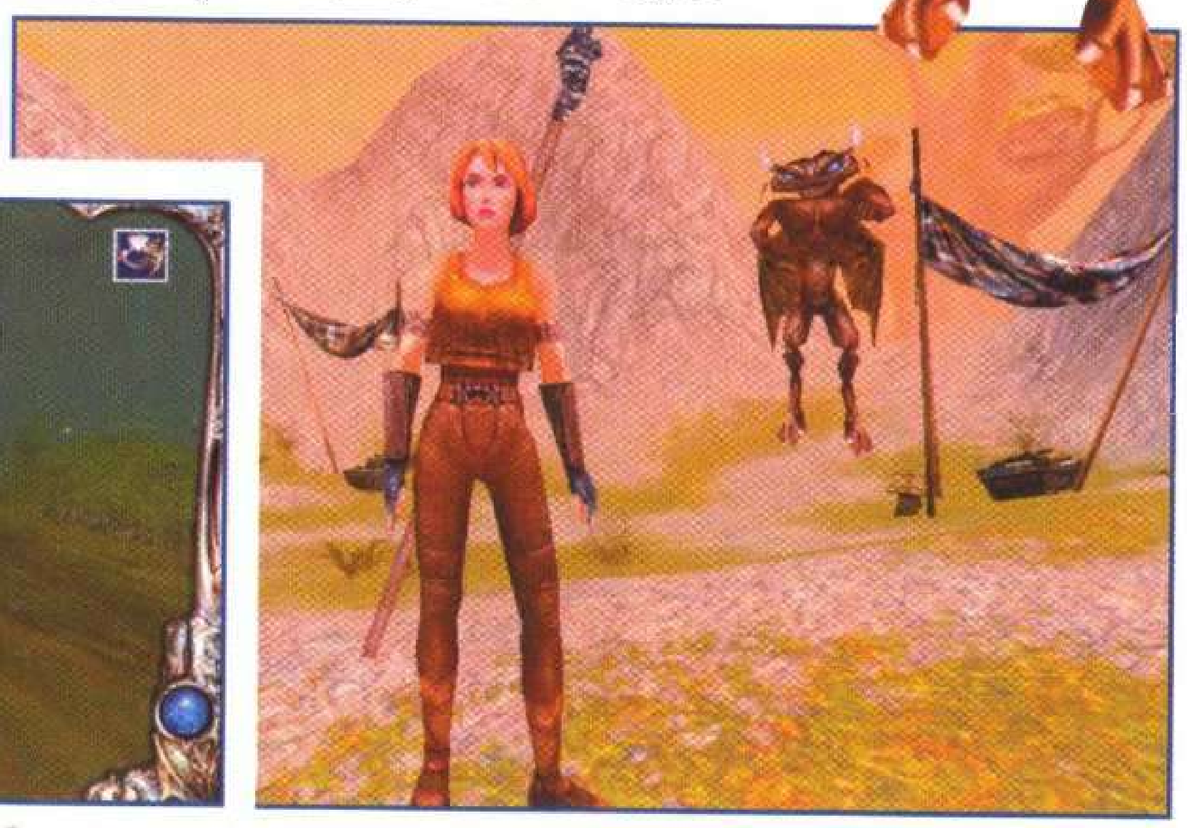
Zagadki, z jakimi będziesz się borykał, bywają skomplikowane i bez pomocy innych postaci bohaterka niewiele by zdziałała. Szczególnie wyróżnia się tu jej przyjaciel oraz towarzysz podróży – Drakk. Dzięki jego wiedzy, znajomości języków i szybkiej dedukcji, misja którą wykonuje Skye ma szansę powodzenia. Natomiast znakomity żart Drakka sprawi, że niejednokrotnie wybuchniesz śmiechem siedząc przed ekranem monitora. Zresztą ogólnie można stwierdzić, że w grze zawarto sporo humoru i przez to nie jest ona tak monotonna, jak to miało miejsce w innych podobnych produkcjach.

Cała trasa wędrówki bohaterki została podzielona na dwadzieścia trzy poziomy, na których spotkasz masę różnorodnych potworów. Trzeba przyznać, że przejście każdego levelu zajmuje sporo czasu. Niestety również spora jego część jest poświęcona na szukanie jakiegoś przedmiotu lub drogi do niego, a wówczas po którymś niepowodzeniu z rzędu, staje się to mało zabawne.

Jak to bywa w znacznej większości gier przygodowych, fabuła jest bardzo liniowa, co negatywnie odbija się na grywalności. Zasada jest prosta – znajdź przedmiot A, zanieś go w miejsce B, aby w miejscu C otrzymać z kolei przedmiot D. Niepodzielnie rządzi tutaj schemat, co ogranicza twórcze działania gracza.

Walka z przeciwnikami to typowa młócka kijem. Możesz też używać magii, lecz wówczas nie zapomnij kontrolować stan many. Odbudowuje się ona samoczynnie i stosunkowo szybko, lecz w krytycznych momentach nie ma to jak „grzać ogra kijem po łbie". Tylko trzeba uważać, bo nierzadko trafia się na zawodników nie znających zasad fair play, którzy w kilku atakują „bezbronną" kobietę. Właśnie brak możliwości przygotowania się na wyprawę jest tu dużą bolączką. Sądziłem początkowo, że po zabiciu wroga można przejąć jego uzbrojenie, jednak czekało mnie rozczarowanie. Podobnie było z wieloma innymi przedmiotami, które mogłyby się przydać w tych pojedynkach. Może wymagam za dużo, jednak takie uatrakcyjnienie z pewnością nie wyszłoby na złe programowi.

Sądzę, że **Darkened Skye** można uznać za udany produkt, przy którym warto spędzić miło czas. Tym bardziej, że gra przygodowo-zręcznościowa wykonana z takim rozmachem zdarza się ostatnio niezwykle rzadko. Ponadto postać głównej bohaterki zachwycająca swą urodą, powinna zachęcić do zabawy męską część środowiska graczy. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ znakomity humor
+ duża ilość lokacji
+ uroda głównej bohaterki

WADY:

– brak wyboru ekwipunku
– liniowa fabuła

Cena: 29,99 zł	Wersja polska: —	Demo: —	PRZYGODOWA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta grafiki 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB*

producent: *Boston Animation* **wydawca:** *Simon & Schuster*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.bostonanimation.com

WARTO ZAGRAĆ

PC CD-ROM

SEGA PC™

Uwaga kierowcy...

Szalona jazda po mieście może skończyć się kasacją samochodu!

Ale nie TEJ taksówki!

CRAZY TAXI™

DON'T THINK AND DRIVE!

W pecetowej wersji szalonego przeboju Segi wciskasz gaz do dechy, **dostajesz szalone napiwki i...** doprowadzasz pasażerów do szaleństwa

Myślisz, że wiesz wszystko o taksówkach?

To siadaj za kółkiem!

www.empireinteractive.com

SEGA Hitmaker STRANGELITE

CENEGA EMPIRE INTERACTIVE

Oryginalna gra © SEGA CORPORATION, 1999, 2000 © SEGA / Hitmaker, 2000. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja na PC opracowana przez Strangelite.
Wydane przez Empire Interactive Europe Ltd. Empire to zastrzeżony znak towarowy, a znak E jest własnością Empire Interactive Europe Ltd.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce: Cenega Poland.

WARCOMMANDER

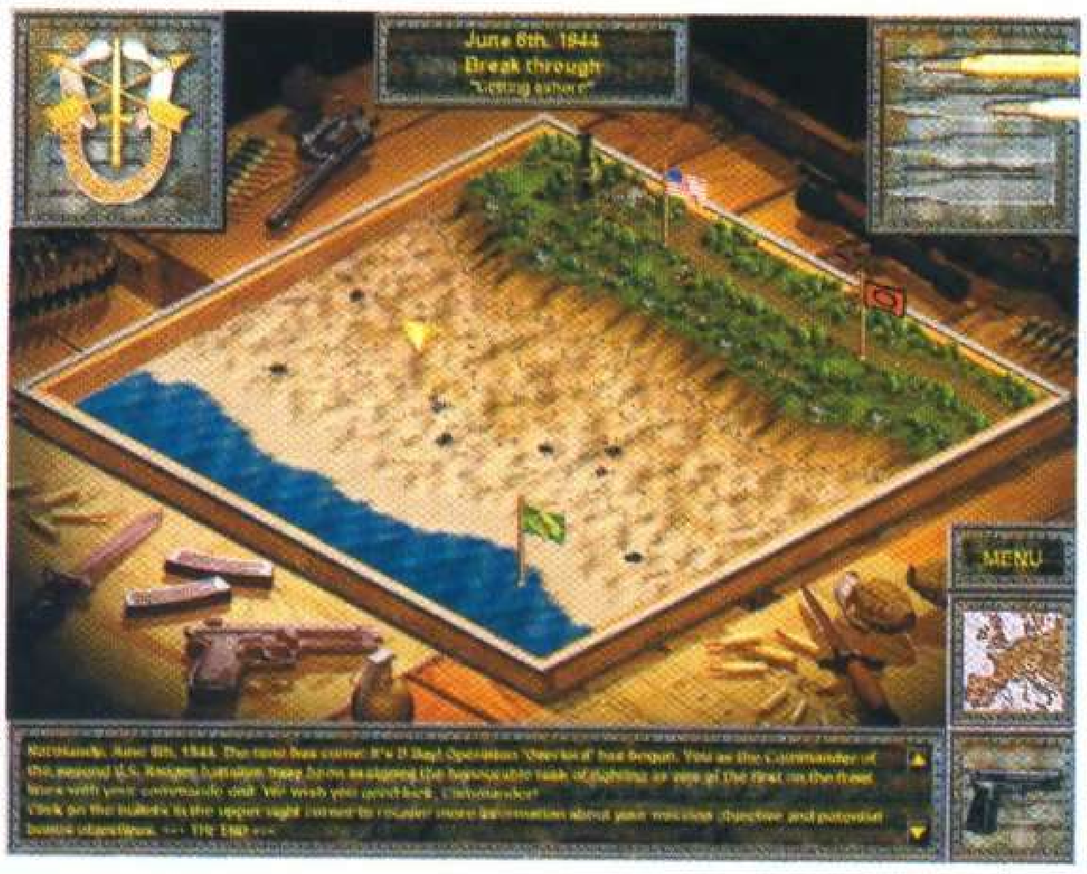
Brzydsze oblicze wojny

Swego czasu na rynku pojawił się efektowny wizualnie RTS, zatytułowany *Sudden Strike*. Mimo wielu uproszczeń i kłopotów ze sterowaniem jednostkami był w stanie dostarczyć sporą dawkę emocji. Zresztą pamiętam jak niemal cała redakcja podziwiała skutki ostrzału katiusz. Z tego powodu po najnowszej strategii czasu rzeczywistego autorstwa tej samej firmy – CDV – spodziewałem się naprawdę sporych emocji.

Dengar

WarCommander to RTS bardzo *podobny w założeniach do wspomnianego już* ***Sudden Strike***. Oferuje dwie kampanie z okresu II wojny światowej, które można rozegrać jedynie po stronie Aliantów. Jeśli ktoś miałby ochotę dowodzić Niemcami, może co najwyżej skorzystać z map multiplayerowych, grywalnych także w trybie solowym. W trakcie misji nie budujesz bazy, a skupiasz się wyłącznie na dowodzeniu (choć jest to określenie na wyrost w przypadku **WarCommander**).

W klimat zmagań roku 1944 wprowadza niezłe intro – każdy, kto oglądał „Szeregowca Ryana" lądowanie na plażach Normandii kojarzyć będzie z początkowymi sekwencjami tego filmu. Menu troszkę nadszarpnęło moje poczucie estetyki, a dziwaczna konfiguracja opcji z lekka zdumiała, ale najgorsze było dopiero przede mną.



Bardzo lubię RTS-y, jednak nie byłem przygotowany na to czym uraczyli mnie producenci **WarCommandera**. Po pierwsze, w grze masz możliwość ustawienia jednego z dwóch zbliżeń. Przy powiększeniu jednostki piechoty po prostu porażają swoją brzydotą i sztucznością, zaś ich animacja woła o pomstę do nieba. Tak poruszają się jedynie postacie z „South Park". Przy oddaleniu jest nieco lepiej, ale tylko dlatego, że pojedynczy żołnierz ma rozmiar kilku pikseli. Za to kompletnie nie można wtedy rozeznać, z jakiego typu jednostką ma się do czynienia. Z drugiej strony modele pojazdów, czy budynków dopracowano z dużą starannością i te ogląda się przyjemnie.

Jednak to, co naprawdę mną wstrząsnęło, to poziom SI. Pomijam taki drobiazg jak brak szyków, co przy kilkudziesięciu jednostkach naprawdę by się przydało. Teoretycznie możesz nakazać swoim Szwejkom paść na ziemię, ale co to daje wiedzą chyba wyłącznie wydawcy gry. Atak na bunkry wyglądał więc tak, że moi podkomendni „kupą", wykonując taniec świętego Wita, biegli wprost pod ogień, nie zważając zbytnio na moje rozpaczliwe ruchy myszką. Trudno było zaznaczyć cała grupę, ale już rozdzielenie jej graniczyło z niemożliwością. Nie jestem pewien, czy mnie oczy nie myliły (co możliwe ze względu na „doskonałość" grafiki) ale niemieccy żołnierze będąc o krok od mojej watahy żonglowali granatami, od czasu do czasu rzucając jakiś w zbitą gromadkę moich podopiecznych. Istny cyrk! Zresztą żołnierze obu stron wykazują głęboki pacyfizm, ignorując z reguły swą obecność mimo tego, że stoją „twarzą w twarz". Jeszcze zabawniejsze są akcje z udziałem pojazdów. Kres wytrzymałości osiągnąłem obserwując pojedynek Tygrysa z amerykańskim żołnierzem. Po wybraniu opcji ognia maszynowego i wskazaniu wrogiego żołnierza mój czołg zaczął zachowywać się jak ślepiec we mgle, kręcąc się bez sensu, podobnie zresztą jak i przeciwnik. Po minucie z ulgą zobaczyłem, że w tym starciu zwyciężył nieco uszkodzony Tygrys.

Szkoda miejsca aby rozpisywać się na temat mankamentów **WarCommandera**. więc zakończę tylko popularnym dziś komentarzem: Jestem na nie! ❐

Cena: 99 zł	Wersja polska ☑	Demo: ——	STRATEGICZNA	4

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 ,32 MB RAM, CD ROM x4, SVGA 2 MB*

Wymagania zalecane: *64 MB RAM, karta grafiki 16 MB*

producent: *Independent Arts Software* **wydawca:** *CDV*
polski dystrybutor: *Cenega Poland*

http://www.warcommander.com

DLA UPARTYCH

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobre modele pojazdów

WADY:
– fatalny poziom SI
– słaba grafika i animacja jednostek piechoty
– prymitywny sposób walki
– toporność sterowania

MYTH: KODEKS ABSOLUTU

Powrót do przeszłości

Już od jakiegoś czasu na rynku jest gra *Myth 3: Era Wilka*. Dlatego też z myślą o wielbicielach cyklu został obecnie wydany zestaw zawierający: Myth: Upadli Władcy, Myth 2: Duszożerca oraz zbiór dodatkowych misji i map, zatytułowany Myth 2: Chimera. Całość prezentuje się nieźle i fanom serii ów pakiet powinien z pewnością przypaść do gustu.

Mariusz Puzynowicz

Każdy gracz zapewne orientuje się w tym, co oferuje zarówno pierwsza, jak i druga część ***Mytha***. Dlatego też skupię się na omówieniu tylko **Myth 2: Chimera** – jedynego nowego elementu w zestawie o nazwie **Kodeks Absolutu**.

Do tej pory wszystkie części gry ***Myth*** charakteryzowała bardzo rozbudowana i wciągająca otoczka fabularna. Nie inaczej jest i w przypadku **Myth 2: Chimera**. W Nieujarzmionych Krainach od jakiegoś czasu panował pokój. Wszyscy żyli w szczęściu i dobrobycie, tylko pewien wędrowiec – Cztery Cichy Niedźwiedź miał dziwne wizje, w których pojawiały się przyszłe kłopoty. Udał się zatem do Fenrisa, aby podzielić się swymi przeczuciami. W jakiś czas potem proroctwo zostało urzeczywistnione, gdyż Nieujarzmione Krainy przeżyły atak ogromnych os. Weterani wojen z Upadłymi Władcami kolejny raz musieli stanąć do walki ze Złem.

Cała kampania w **Myth 2: Chimera**, składa się z prologu (w którym biedaczysko Cztery Cichy Niedźwiedź biega po lesie w nocy, żeby znaleźć pustelnię Fenrisa) oraz ośmiu misji. Muszę przyznać, że to zdecydowanie zbyt mało, bowiem uporałem się z tym w jeden dzień. Same misje, są natomiast dosyć zróżnicowane. Najsłabsza z nich to właśnie ta nieszczęsna nocna wycieczka w las, później jest na szczęście już lepiej. Przykładowo w jednej z misji jesteś w środku nocy na cmentarzu z piętnastoma śmiałkami, a wtedy z grobów zaczynają wstawać wszelkiego rodzaju kreatury np. nieumarli czy duchy łuczników i krasnoludów. Twoje zadanie polega na tym, aby bronić się przed atakującym ze wszystkich stron przeciwnikiem.

Pewną drobną wadą jest to, że Cztery Cichy Niedźwiedź i Fenris (a niekiedy nawet inne osoby) muszą przeżyć udział w poszczególnych misjach. Problemu nie ma w przypadku Fenrisa, gdyż jest silny jak tur i sam poradzi sobie z dziesięcioma jednostkami wroga, jednak wędrowiec nie powinien nawet zbliżać się do przeciwników – mi służył on w trakcie całej kampanii jako lekarz.

Inna sprawa która nie daje mi spokoju, to jednostki wroga, a konkretnie osy. Według mnie można było się postarać o jakichś bardziej wyszukanych przeciwników. Wyobraź sobie dzielnego woja Fenrisa, który nie jeden miecz stępił na nieumarłych, a teraz biega za osami – to prawie jak entomolog uganiający się z siateczką za motylkami.

Sama rozgrywka jest o wiele łatwiejsza niż w innych grach z serii ***Myth***. Być może dlatego, że dodatek został przygotowany nie przez programistów z **Bungie**, lecz przez firmę **Badlands**. Chociaż osoby, które nigdy wcześniej nie miały kontaktu z innymi częściami gry ***Myth***, mogą mieć sporo broblemów.

Jeżeli chodzi o oprawę audiowizualną, to widać już niestety upływ lat. Gra nie oszałamia grafiką tak jak kiedyś, lecz nadal prezentuje się przyzwoicie (poprawiono zresztą wiele elementów w porównaniu z podstawową wersją **Myth 2**). Z dźwiękiem jest odrobinę lepiej niż z grafiką. *Nadal potrafi zauroczyć* muzyka, a i odgłosy walczących mogą się podobać (przoduje tu Fenris, który po każdym zabiciu wroga krzyczy: „Do zobaczenia w piekle!")

Mimo drobnych wad grywalność **Myth 2: Chimery** jest wysoka. Dlatego też sadzę, że jeżeli podobała Ci się całą seria, to i od tego dodatku nie będziesz się mógł oderwać, dopóki nie skończysz go na wszystkich poziomach trudności. Jeżeli zaś nigdy nie miałeś styczności z grą **Myth** to masz niepowtarzalną okazję, aby po tak niskiej cenie, otrzymać trzy znakomite gry. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wysoka grywalność
+ ciekawa fabuła
+ trzy elementy w pakiecie

WADY:

– „przestarzała" oprawa audiowizualna
– osy w roli przeciwników

Cena: 69 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 200, 64 MB RAM*

producent: *Bungie/Badlands* **wydawca:** *Take 2*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.bungie.net

STRATEGICZNA

8

NIEZŁA JAZDA

MECHWARRIOR 4 - BLACK KNIGHT

Maszyny kroczące wracają na scenę

Trudno chyba znaleźć osobę, która nie znałaby świata Battletecha przynajmniej ze słyszenia. Rozbudowane uniwersum trzydziestego pierwszego wieku, będące areną starć gigantycznych machin bojowych zwanych mechami doczekało się już wielu edycji gier planszowych oraz fabularnych, a także komputerowych. Ostatnia odsłona jeśli chodzi o pole elektronicznej rozrywki zapewniła niemało emocji miłośnikom futurystycznej wojny widzianej z perspektywy kilkunastometrowego kolosa naszpikowanego bronią. Po sukcesie Mechwarriora 4 przyszedł czas na dodatkowe misje, zatytułowane Black Knight.

Piotr Bilski

Należy sobie jasno uświadomić, iż dodatkowe misje powstają głównie dla tych odbiorców, którzy podstawową przygodę ukończyli i znają ją od podszewki. Do takich właśnie osób skierowany jest opisywany produkt. Akcja dzieła ponownie rozgrywa się na planecie Kentares IV, na którą tym razem przybyli najemnicy dowodzeni przez pułkownika Michaela Lawhorna. Ich zadaniem (przynajmniej na początku) jest uporanie się z piratami, których obecności nie życzy sobie pracodawca. Intryga zawiązana na samym początku, komplikuje się niedługo później, by wkrótce ujawnić kolejny konflikt na dużą skalę.

Cały program oparty jest oczywiście na kodzie gry podstawowej, nie należy zatem wyrażać zdziwienia, iż niemal wszystko pozostaje takie, jak poprzednio. Z pewnością niedosyt budzi natomiast całkowity brak filmów z udziałem aktorów. Tym razem zrezygnowano z takiego pomysłu, dając nam tylko i wyłącznie kolejną kampanię złożoną z misji pogrupowanych w etapy, które trzeba kolejno ukończyć, aby móc kontynuować zabawę. Oczywiście, przed rozpoczęciem operacji należy wysłuchać odprawy oraz skonfigurować własną siłę uderzeniową, jednak są to cechy standardowe cyklu, o których nie warto wspominać.

Co nowego można zobaczyć w **Black Knight**? Produkt oferuje przede wszystkim pięć nowych maszyn kroczących, których moc będzie można wykorzystać w czasie walki. Naturalnie odbiorcy znający opisywany świat od podszewki nie będą mieli żadnych problemów z identyfikacją tych mechów. Są to bowiem dobrze znane typy: Uller, Wolfhound, Ryoken, Sunder i tytułowy **Black Knight**. Pierwsze dwa modele zostały chyba dodane tylko w celu wzbogacenia sił przeciwnika, należą bowiem do maszyn lekkich i nie przydadzą się szczególnie. Pozostałe rodzaje są już jednak maszynami zdecydowanie cięższymi i na pewno warto je wypróbować podczas akcji. Nowe wyposażenie dotyczy nie tylko mechów, oprócz nich dodano także kilka rodzajów broni, mogących przydać się na polu bitwy. Wśród nich wyróżniają się Cluster Bomb oraz X-Pulse Laser, aby je jednak zdobyć trzeba najpierw wykazać się refleksem i sprytem. Co ciekawsze, legion najemników może korzystać z dodatkowej opcji we własnej bazie. Jest nią czarny rynek, na którym warto zaopatrywać się w nowe rodzaje broni, lub po prostu takie, których Ci akurat brakuje. Ten element należy do bardzo interesujących i pozwala na kierowanie oddziałem w dość szerokim zakresie.

Ponieważ jest to dodatek do gry, nie powinno nikogo dziwić, iż misje w nim oferowane nie należą do łatwych. Już pierwsze zadania charakteryzują się wysokim stopniem trudności, co sprawia, że w celu ukończenia najprostszej nawet misji, trzeba trochę pogłówkować. Prosty atak na siły przeciwnika na ogół kończy się śmiercią. Operacje stały się też dłuższe i wymagają kompleksowego wykonywania rozkazów. Ich profil jest oczywiście bardzo różnorodny – poprzez ataki na wrogie bazy, patrole, na misjach defensywnych skończywszy. Należy od razu zauważyć, iż przeciwnik dysponuje szeroką gamą sprzętu bojowego, co oznacza niemal zawsze ciężką przeprawę. ***Black Knight*** nie jest zatem przeznaczony dla graczy, którzy nie mieli z **Mechwarriorem 4** wiele wspólnego. Cała kampania została zaprojektowana właśnie dla weteranów, jednak nawet oni mogą poczuć w którymś momencie rozdrażnienie z powodu wyśrubowanego poziomu trudności. ❐

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	SYMULACYJNA	7

Wymagania minimalne: *PC Pen. 2 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win. 95/98/2000/XP*

Wymagania zalecane: *128 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *Microsoft* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: —

http://www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ zróżnicowane misje
+ ciekawa kampania
+ nowe rodzaje uzbrojenia

WADY:
– brak wstawek filmowych
– niewielkie zmiany w grafice

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

TIR-em na majówkę

Któż nie pamięta tak sławetnych serii, jak *Need for Speed* czy *Test Drive*, pozwalających na pokierowanie superszybkimi samochodami. W porównaniu z tamtymi doznaniami, można by pomyśleć, że wyścigi ciężarówek dostarczą tyle emocji, co oglądanie biegających słoni, jednak wystarczy przeżyć pierwszą jazdę, by przekonać się, że jest to prawdziwie wysokooktanowe doznanie. W Mercedes Benz Truck Racing zasiadasz za kierownicą pięciotonowej maszyny o mocy 1360 kM, która setkę osiąga w 6 sekund!

Vaino

MBTR to wyścigi ciężarówek sportowych, rozgrywane na specjalnych torach. Do wyboru masz cztery rodzaje rozgrywek. Aby zdobyć Mistrzostwo, musisz przejechać wszystkie dostępne tory. Zawody odbywają się w weekendy kiedy to mają miejsce cztery wyścigi (dwa kwalifikacyjne ustalające Twoje miejsce startowe). Zanim jednak stawisz się na jazdę kwalifikacyjną możesz wybrać Rozgrzewkę lub Jazdę na czas (dostępne także w Pojedynczym wyścigu), w celu sprawdzenia swojej formy. Świetnym rozwiązaniem jest tutaj opcja zachowania gry, co pozwala Tobie przerwać i powrócić do zawodów na dowolnym etapie. Tryb Ćwiczenia/Wyścig z duchem pozwala natomiast potrenować na dowolnym torze samemu lub z „duchem" innego zawodnika, co pozwala na podpatrzenie jego techniki jazdy. Pojedynczy wyścig to jazda z ośmioma przeciwnikami na wybranym torze. Tryb Multiplayer umożliwia Ci grę przez połączenie sieciowe i kablowe.

Niewątpliwymi zaletami gry są tory i możliwość tuningu pojazdu. Wygrana nie zależy tylko od Twoich umiejętności jako kierowcy, ale także jako mechanika. Masz do wyboru jedenaście różnych torów wyścigowych, będącymi replikami torów istniejących. Przy każdym torze znajduje się krótki komentarz omawiający jego specyfikę oraz garść wskazówek jak go pokonać. Po wyborze toru przychodzi czas na przystosowanie Twojej maszyny do jego warunków. W tym celu masz do dyspozycji dziesięć różnych parametrów (między innymi ciśnienie w oponach, pojemność baku, przełożenie biegów), którymi możesz dowolnie manipulować. Każdy z nich jest opisany w razie gdybyś nie wiedział jak na przykład stabilizator poprzeczny wpływa na zachowanie pojazdu. A trzeba przyznać, że nawet niewielka regulacja może okazać się kluczowa dla zwycięstwa. Niesłychaną wygodą jest tutaj możliwość zapisania prawie stu konfiguracji parametrów dla każdego toru!

W końcu przychodzi czas na jazdę. Pierwsze co rzuca się w oczy po załadowaniu się toru to piękna grafika ciężarówek – są idealnie odwzorowane i widać najmniejsze nawet kabelki podwozia. Otoczenie nie jest już taką perfekcją, ale przecież nie tam będzie utkwiony Twój wzrok.

Zachowanie ciężarówki na torze jest bardzo realistycznie. Przesunięty do przodu środek ciężkości powoduje, że bardzo zarzuca jej tył. Są naturalnie ABS-y i dostępna asysta przy hamowaniu, ale psuje ona nieco zabawę. Bardzo przydatna jest za to zielona strzałka uprzedzająca o kierunku i ostrości zakrętu, która przechodzi w czerwień jeśli podchodzisz do zakrętu zbyt szybko. Warto pamiętać, że ciężarówka to nie czołg, więc można ją uszkodzić, a uszkodzenia powodują gorsze jej prowadzenie lub w ogóle uniemożliwiają dalszą jazdę. Włączając opcję widocznych zniszczeń ujrzysz jak przy stłuczkach odpadają Twej maszynie błotniki, czy zderzak.

Na koniec wypadałoby napisać coś o wadach. Jest ich parę, ale nie ważą na całej grze. Najbardziej mnie irytuje sytuacja, gdy wjeżdżam pięcioma tonami żelastwa na zwykły znak i się na nim zatrzymuję! Kolejny defekt to możliwość wypadnięcia z niektórych plansz – jeśli przejedziesz krawędź planszy spadasz w otchłań, aż wreszcie komputer przenosi Cię z powrotem na tor. To jednak drobiazgi, a ciekawe tory, dużo parametrów regulacji pojazdu, wciągająca walka z przeciwnikami oraz oryginalny pomysł zdecydowanie sprawiają, że warto z tym tytułem się zapoznać. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ tuning ciężarówki
+ ustawianie zdolności rywali
+ zróżnicowane tory

WADY:

– brak realizmu otoczenia
– usterki w budowie plansz

Cena: 49 zł	Wersja polska: —	Demo: —	SYMULACYJNA	8

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, Windows 95, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB*

producent: *THQ* **wydawca:** *Syntetic*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.mbtr.de

NIEZŁA JAZDA

ANARCHY ONLINE

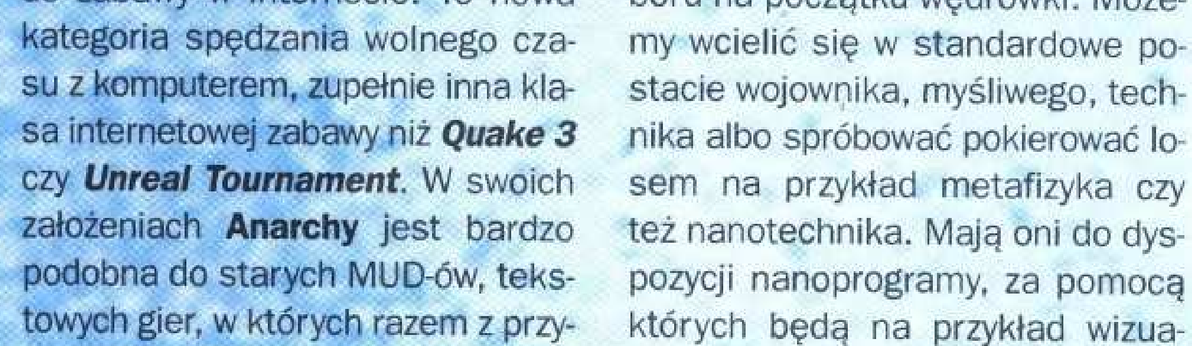
Cyberpunk dla każdego

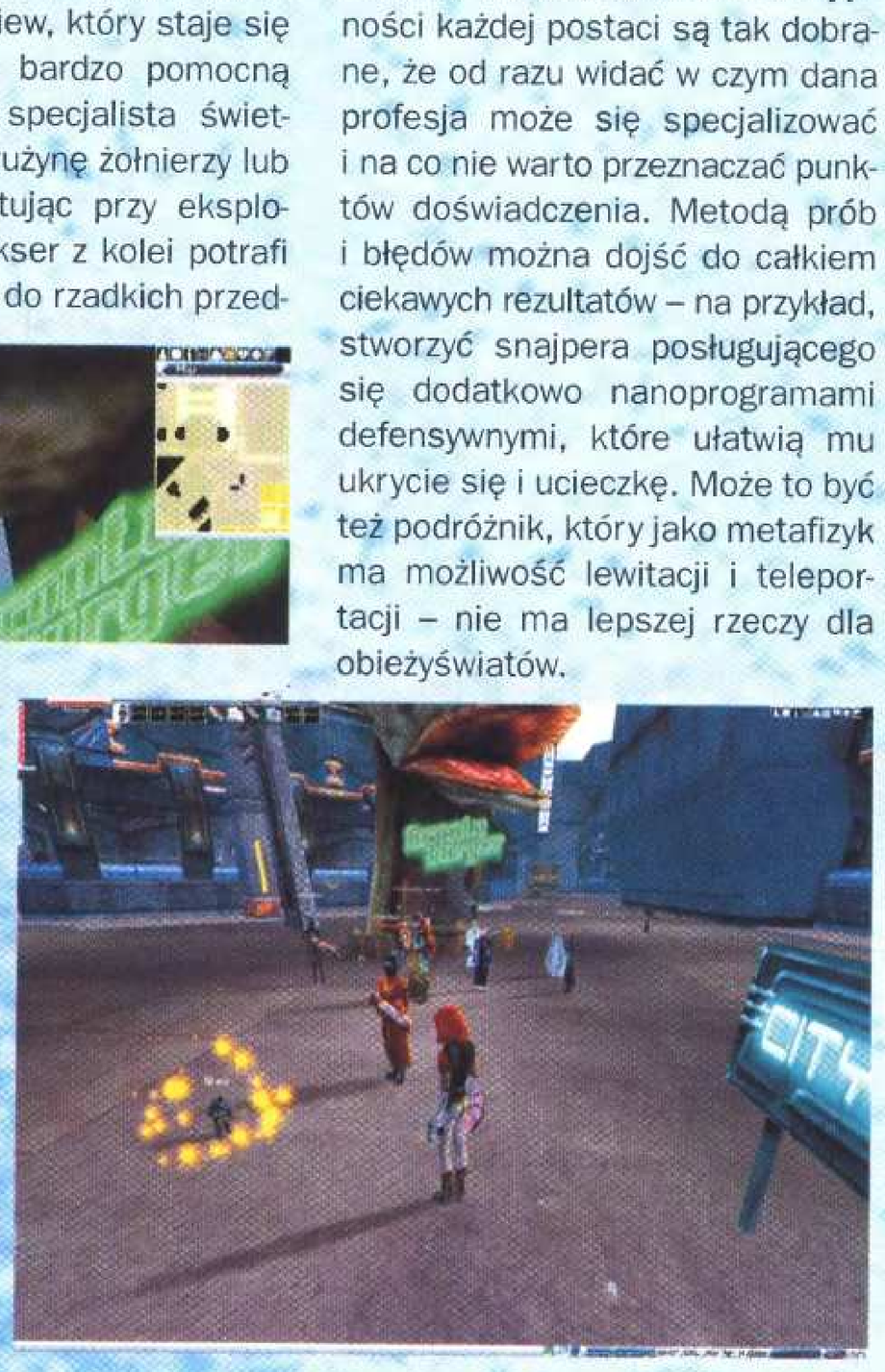
Jest rok 29476. Ludzkość na dobre zadomowiła się w swojej galaktyce dzięki kolonizacji światów przez wielkie korporacje. Jedna z nich – OmniTek, buduje swoje miasta na planecie Rubi-Ka, bogatej w złoża notum, pierwiastka dającego życie całej cywilizacji. Środka bez którego nie ma nanoprogramów, budynków, pojazdów, nowoczesnego uzbrojenia, żywności i wielu innych przydatnych przedmiotów. Przeciwko sobie ma byłych pracowników, zjednoczonych w opozycyjnych klanach, przeciwnych metodom i polityce korporacji oraz rdzennych mieszkańców.

PSYCHOOO

Profesja dla każdego

Walka trwa nieustannie, angażując wszystkie możliwe środki, rekrutując nowoprzybyłych emigrantów. Jednym z nich możesz być Ty, jeśli tylko uruchomisz niesamowitą grę firmy **FUNCOM** – **Anarchy Online**, przeznaczoną wyłącznie do zabawy w internecie. To nowa kategoria spędzania wolnego czasu z komputerem, zupełnie inna klasa internetowej zabawy niż ***Quake 3*** czy ***Unreal Tournament***. W swoich założeniach **Anarchy** jest bardzo podobna do starych MUD-ów, tekstowych gier, w których razem z przyjaciółmi zwiedzało się fantastyczne krainy, zabijało potwory, zdobywało doświadczenie, nowe przedmioty, bronie, czary, zdolności. Tutaj mamy to doskonale nakreślone w ramach trójwymiarowego świata, pełnego nie tylko wszędobylskich graczy, ale flory i fauny, bardzo niebezpiecznej dla początkujących postaci. Świat jest bardzo duży i różnorodny – wielkie korporacyjne aglomeracje, miasta klanów, ogromne odległości między nimi – dają wyobrażenie o rozmiarach planety. Ogromny plus gry to zróżnicowanie profesji, jakie mamy do wyboru na początku wędrówki. Możemy wcielić się w standardowe postacie wojownika, myśliwego, technika albo spróbować pokierować losem na przykład metafizyka czy też nanotechnika. Mają oni do dyspozycji nanoprogramy, za pomocą których będą na przykład wizualizować swój gniew, który staje się fizyczną istotą, bardzo pomocną w walce. Taki specjalista świetnie uzupełnia drużynę żołnierzy lub szpiegów, asystując przy eksploracji planety. Fikser z kolei potrafi uzyskać dostęp do rzadkich przedmiotów, przede wszystkim najnowszych, najlepszych broni. Szpieg może upodobnić się do dowolnego gracza, podróżnik nie będzie miał kłopotu ze znalezieniem tajnego ośrodka badawczego czy ukrytej jaskini ze skarbem. Różnorodność jest ogromna, sam na początku kilka razy tworzyłem nowe postacie, aż znalazłem taką, której profil najbardziej mi odpowiadał. Umiejętności każdej postaci są tak dobrane, że od razu widać w czym dana profesja może się specjalizować i na co nie warto przeznaczać punktów doświadczenia. Metodą prób i błędów można dojść do całkiem ciekawych rezultatów – na przykład, stworzyć snajpera posługującego się dodatkowo nanoprogramami defensywnymi, które ułatwią mu ukrycie się i ucieczkę. Może to być też podróżnik, który jako metafizyk ma możliwość lewitacji i teleportacji – nie ma lepszej rzeczy dla obieżyświatów.





Techniczna perfekcja

Jeżeli mowa o środowisku gry, to muszę szczerze przyznać, że program szokuje swoim wyglądem od samego początku. Nowoczesny engine, stworzony w całości przez **FUNCOM** pozwala zobaczyć i usłyszeć maksymalne możliwości wydajnych kart graficznych i dźwiękowych. Poważną przeszkodą jest oczywiście moc komputerów; gra zaczyna nabierać życia dopiero na szybkim Athlonie lub P3, minimum z 256 MB RAM i akceleratorem. Wszystko po to, by najwierniej przedstawić świat Rubi-Ka, ze wschodami i zachodami słońc, zmienną pogodą, niesamowitymi detalami nie tylko budynków, ale modeli graczy, ich ubioru – w każdym calu gra naśladuje rzeczywistość. Dość, jeśli powiem, że na prośbę mojej gildii podano nam datę i miejsce całkowitego zaćmienia słońca, które to uczciliśmy wielką imprezą.

Interfejs gry, wzorowany na produkcjach ***System Shock 2*** oraz ***Deus Ex***, pozwala na dynamiczną zmianę wszystkich parametrów, na szybkie ataki, daje także możliwość konstruowania skrótów poleceń i makr. Jak w każdej grze sie-

ciowej, tak i tutaj możemy rozmawiać z innymi graczami na kilku kanałach, łącznie z tym przeznaczonym tylko dla członków drużyny. Jeśli dodać do tego możliwość założenia własnej gildii, lub przyłączenie się do jednej z setek istniejących, **Anarchy** nabiera swego pełnego kształtu. Kilkadziesiąt tysięcy graczy, współpraca, konflikty, wydarzenia powiązane z fabułą, tajne misje – to podstawa internetowego RPG. W świecie gry trzeba oczywiście znaleźć swoje miejsce. Tylko od gracza zależy, czy będzie awangardą żołnierzy klanowych, czy może postanowi służyć w policji Omni-Tek? Dlaczego też nie zostać handlarzem, specjalizującym się w pancerzach wspomaganych. Interesuje Cię polityka? Zostań ambasadorem albo załóż własną gildię. Może chcesz być najemnikiem, którego interesuje tylko gotówka, polującego na innych graczy? Ograniczenia wyznacza tylko engine gry i wyobraźnia. Znam przykład postaci, która zaczynała jako kelner w restauracji, a teraz ma własną knajpę w centrum Omni-One, stworzoną przez koderów FUNCOM, by uhonorować działania jego gildii. Czasem pojawiają się tzw. eventy,

czyli wydarzenia w fabule gry, bardzo istotne dla całości świata (ostatnio był to zamach terrorystyczny na prezesa OmniTek). Gracze mają szansę zaistnienia w nich, jeśli tylko zechcą, co więcej – mogą współtworzyć fabułę, jeśli starczy im wyobraźni i chęci. W rezultacie powodzenie danego przedsięwzięcia zależy od Ciebie, a możesz tutaj osiągnąć niemal wszystko. Największe gildie i najlepsi gracze na stałe wpisani są do przyszłych eventów. Często w przypadku takich gildii ogłaszana jest mobilizacja – wtedy, chcąc nie chcąc, trzeba być dostępnym przy komputerze i czekać na rozkazy, lub... je wydawać. Celem gry jest bowiem osiągnięcie pozycji w świecie, bycie żywą legendą, zaczepianą nieustannie na ulicach przez początkujących poszukujących pomocy, szefem potężnej gildii. Oczywiście dla kogoś innego może to być zdobycie ogromnej fortuny, są gracze, którzy pragną wybudować swoje miasto, inni stworzyli rezerwat chroniący ginące gatunki roślin i zwierząt. Dla mnie jest to przede wszyskim stworzenie największego zbioru unikalnych przedmiotów, bardzo trudnych do zdobycia.

Bez stałego ani rusz

Niestety, nie ma mutanta bez kolców, jak mawiają w Omni One – aby pograć w **Anarchy** należy mieć w miarę wydajne łącze, zwykłe 128 kilobitów jest niewystarczające. Można zawsze obciąć detale gry, zróżnicować pokazywanie innych postaci, ale nie poprawia to sytuacji w godzinach szczytu – między osiemnastą a czwartą rano. Kolejna sprawa to opłata za grę: na dzień dzisiejszy wynosi ona około 45 dolarów za kwartał i dokonywana jest poprzez kartę kredytową Visa lub Master Card. Wersja dystrybucyjna daje możliwość grania za darmo tylko przez miesiąc, jest to jednak zdecydowanie za mało, aby na dobre zadomowić się w Rubi-Ka. Szczerze się przyznam, że już wykupiłem parę miesięcy i przeraża mnie fakt absolutnego wciągnięcia się w grę. Być może kiedyś spotkamy się w stolicy Omni Tek, wieźmiemy udział w rajdzie na pozycje klanów, razem wykonamy jakąś niebezpieczną misję lub po prostu odwiedzimy najlepszą na planecie dyskotekę. Świat **Anarchy Online** stoi otworem. ❐

Cena: 99,90 zł	Wersja polska: —	Demo: —	ROLE-PLAYING	8

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 300, 128 MB RAM, CD-ROM x2, SVGA 8 MB,*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 450, 256 MB RAM*

producent: *FUNCOM* **wydawca:** *FUNCOM*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.anarchy-online.com/

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ rozległy świat
+ wiele możliwości rozwoju postaci

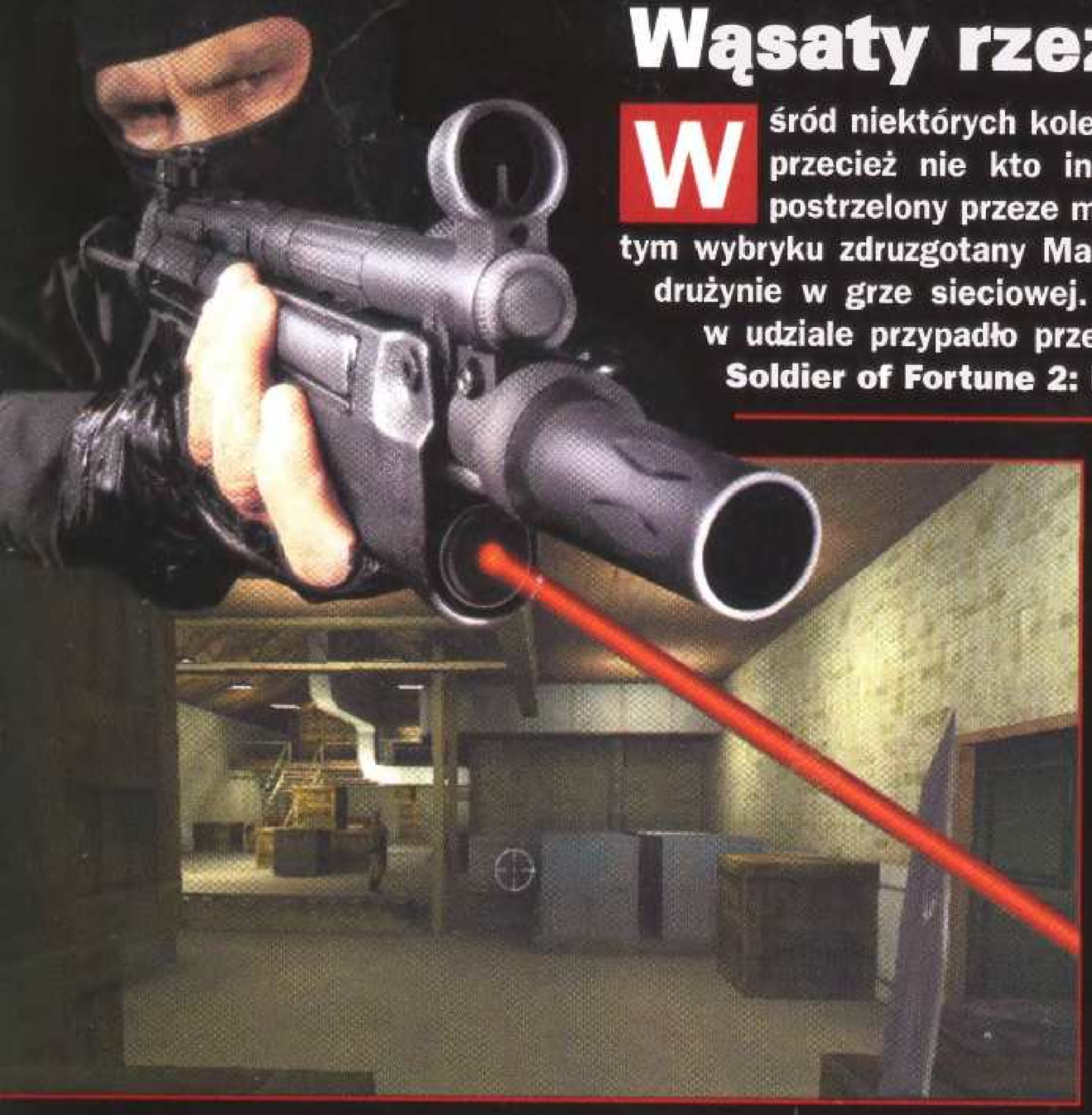
WADY:
– wysokie wymagania co do przepustowości łącza
– drogi abonament

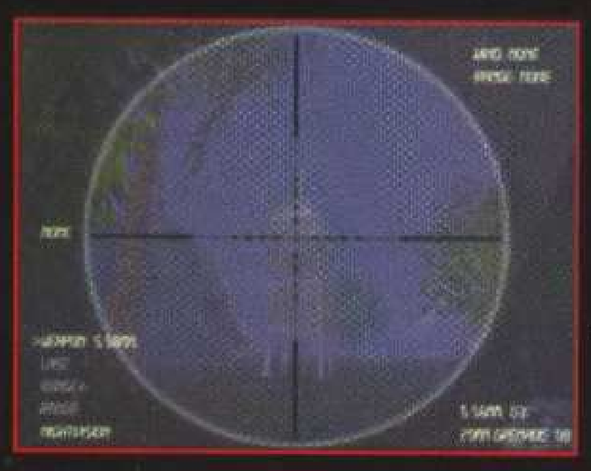
SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Wąsaty rzeźnik do wynajęcia

Wśród niektórych kolegów z redakcji mam zaszczytną opinię psychopaty. W końcu to przecież nie kto inny, tylko ja empirycznie sprawdzałem, czy w *Ghost Recon* postrzelony przeze mnie kompan z zespołu zrewanżuje się podobną uprzejmością. Po tym wybryku zdruzgotany ManJAk zapowiedział, że nigdy więcej nie zagra ze mną w jednej drużynie w grze sieciowej. Nic więc dziwnego, że mając na uwadze powyższe, to mnie w udziale przypadło przetestować drugą odsłonę najkrwawszego „shootera" FPP, czyli Soldier of Fortune 2: Double Helix.

baRTeS



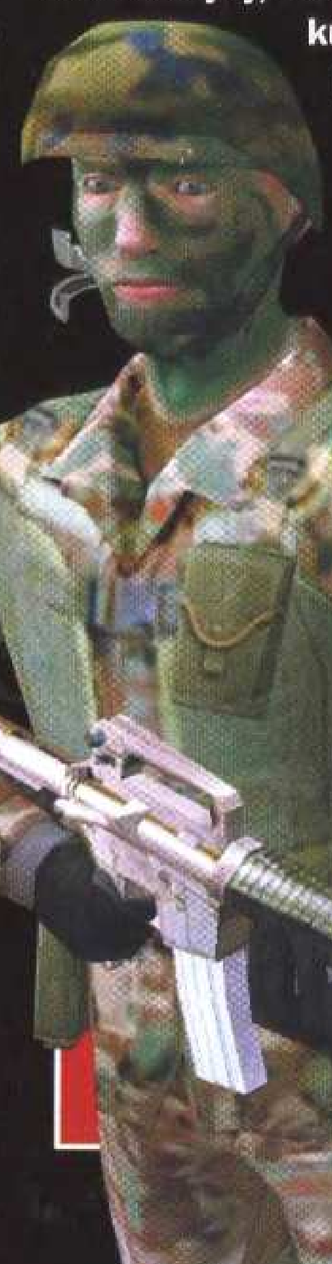


Sięgając po słynną sentencję inż. Mamonia, nie jestem przeciwny obecności brutalnych scen w grach komputerowych, wręcz przeciwnie: nie mam nic naprzeciw. Uważam jednak, że powinny być spełnione w tej materii co najmniej dwa, istotne warunki. Po pierwsze, przemoc pokazana bez cenzury powinna być zarezerwowana tylko dla ludzi dorosłych, a po wtóre brutalność owa niechaj będzie logicznym wynikiem rozwoju akcji, a nie tylko szokującym efektem specjalnym. Jeśli chodzi o pierwszy warunek, to pozwolę sobie na starcie wyjaśnić, dlaczego na niektórych screenach dołączonych do tego tekstu (a bynajmniej wcale nie wybrałem najbardziej rzeźnickich kawałków) krew jednak się pojawiła, mimo iż obrazki te będą oglądane przez osoby niepełnoletnie. Mam bowiem nadzieję, że recenzja ta dotrze także i do części rodziców oraz sprzedawców w sklepach: **SoF 2: Double Helix** w swej najbardziej krwistej konfiguracji naprawdę nie jest przeznaczona dla dzieci. Kto w to nie wierzy, niech spróbuje wystrzelić do napotkanego w **SoF 2** wroga z bliskiej odległości ze strzelby. Na szczęście istnieje w tej grze opcja blokady brutalności – zastosowanie której młodym oraz wrażliwym graczom gorąco polecam.

Przechodząc do drugiego z warunków, to trzeba zauważyć, że po pierwszym, iście piorunującym wrażeniu, jakie na graczu potrafi zrobić możliwość odstrzelenia 36 części ludzkiego ciała, szybko efekt ten staje się jedynie dodatkiem. Tymczasem gracz ma o wiele ważniejsze sprawy do załatwienia w grze, niż pastwienie się nad swoimi nieprzyjaciółmi. Ponadto, jatka w sposób natruralny ograniczona jest przez fakt, że zniekształcanie ciał możliwe jest tylko dzięki użyciu niektórych, potężniejszych typów broni.

W grupie raźniej

Zostawmy więc w spokoju element brutalności w **Soldier of Fortune 2: Double Helix**, koncentrując się na bardziej istotnych kwestiach. Gra oferuje trzy typy rozgrywki. Po pierwsze, masz do dyspozycji opcję wieloosobową, gdzie można pograć na kilka sposobów, w tym standardowych: „deathmatch" (indywidualny oraz zespołowy) oraz „capture the flag". Ponadto udostępniono opcję „elimination", opartą na zespołowym eliminowaniu zawodników przeciwnej drużyny. W tej rozgrywce, śmierć oznacza przymusowe pauzowanie do końca trwania rozgrywki. Ostatnią z propozycji wieloosobowych jest „infiltration", opcja obecna także w trybie „Random Mission Generator" (RMG) dla pojedynczego gracza. W wersji sieciowej infiltracja dzieli graczy na dwie drużyny, z których jedna atakuje bazę przeciwników celem wykradnięcia określonego przedmiotu, a druga musi powstrzymać zaciekłe ataki aż do zakończenia limitu czasowego. Tutaj, podobnie jak w „eliminacji", śmierć na stałe wyklucza gracza z rozgrywki. Jeśli chodzi o tryb RMG dla pojedynczego gracza, to jest on szczegółowo omówiony w osobnej ramce.



Prawdziwy mężczyzna

Kampania dla pojedynczego gracza na nowo wprowadza na arenę walk najemnika o nazwisku John Mullins. Gdyby oceniać przydatność postaci po jej wyglądzie, to najemnik ów mógłby się co najwyżej nająć jako prezenter niemieckiej „różowej landrynki" z lat siedemdziesiątych; szczególne brawa należą mu się za iście sarmacki wąs. Na szczęście, jak mawiają Anglosasi, „książki nie ocenia się po okładce", więc pan Mullins dzięki swojemu wyszkoleniu i odwadze nie narzeka na brak ofert pracy. Przeciwnie, tego byłego żołnierza oddziałów specjalnych chętnie zatrudnia tajemnicza organizacja antyterrorystyczna o nazwie The Shop. Gra rozpoczyna się od flashbacku z końca lat osiemdziesiątych, w którym Mullins wyprowadza z opanowanej przez KGB Pragi pewnego naukow-

SKRADANIE W BANIĘ

Nic mnie bardziej chyba w grach FPP nie jest w stanie zirytować, niż beznadziejnie rozwiązany motyw ze skradaniem się we wrogich bazach. Namiastki tego doświadczyłem już w *RtCW*, gdzie przez jedną, całą misję musiałem się mozolnie czołgać po jakimś zielsku, żeby mnie tylko żaden wartownik nie zauważył. Tam jednak przynajmniej wszystko odbywało się w sposób w miarę realistyczny i konsekwentny. Tymczasem w **SoF 2** zachowanie strażników prezentuje się następująco:

ca. Swoją drogą, okupacja niepodległego kraju przez obce służby specjalne to jakiś nielichy absurd. Po kilkunastu latach, gdy uczony pracuje już dla The Shop, znów się przyjdzie tym dwóch bohaterom spotkać by wspólnie zapobiec niecnym planom terrorystów. Mullinsowi w tej misji przypadnie rola zwiadowcy oraz egzekutora, a bieg wydarzeń pchnie go między innymi do Kolumbii i na Kamczatkę. Do wyboru jest pięć poziomów trudności, różniących się między innymi ilością dostępnych sejwów, a przed rozpoczęciem kampanii można jeszcze podszkolić się podczas samouczka.

Mullins wśród wielu swych zalet nie posiadł, niestety, sztuki dyplomacji, dlatego też o ustnych negocjacjach ze „złymi chłopcami" nie masz co marzyć. Jedyny argument, jaki w **SoF2: Double Helix** gwarantuje powodzenie misji, to sprawne ruchy i celne oko. Gra przez większość czasu oferuje to, na co w grach FPS wszyscy liczą: wartką akcję, mnóstwo typów broni i wielu przeciwników po drodze. Biegasz, strzelasz, zabijasz i przechodzisz dalej – to obowiązujący w tej grze kanon zachowań, jednak znajdziesz od niego wyjątki. Godną pochwały innowacją jest wprowadzenie co jakiś czas motywu ostrzeliwania wrogów z prowadzonych pojazdów bojowych: tempo co prawda jest wtedy tak szalone, że można się pogubić do kogo i w którym kierunku należy celować, ale momenty te stanowią mile widzianą odmianę w stosunku do ustawicznego biegania z ręcznym karabinem.

Zabawa w ciuciubabkę

Drugi element mający na celu urozmaicenie zabawy, to wprowadzenie elementu cichego skradania się. Zamysł to jak najbardziej słuszny, natomiast wykonanie bez dwóch zdań tragiczne. Podczas skradania się dochodzi do tak surrealistycznych sytuacji, że wszyscy gracze, z łysymi włącznie, będą sobie rwać włosy z głowy. Nie ma tu bowiem miejsca na najm-

WYGENERUJ SOBIE MISJĘ

Tryb Random Mission Generator to ciekawa propozycja, w której znajdziesz odskocznię od długiej i ciężkiej kampanii. Ustawiasz tutaj odpowiadające Tobie parametry, takie jak: typ misji, lokację, porę dnia, obecność lub absencję limitu czasowego. Samodzielnie także możesz dobierać sprzęt lub zgodzić się na zestaw zasugerowany przez komputer. Poniżej przedstawiłem krótką charakterystykę dostępnych misji.

TYP 1
„Infiltracja" (infiltration)
Pora dnia: zawsze nocą
Limit czasu (jeśli włączony): 30 minut
Cele: przejęcie ważnych dokumentów, dysków CD należących do terrorystycznej organizacji Prometeusz
Miejsca: wzgórza w pobliżu Hong Kongu, wioska w dżungli, na pustyni, obóz na Kamczatce

TYP 2
„Eliminacja" (assassination)
Pora dnia: dzień lub noc
Limit czasu: 20 minut
Cele i miejsca akcji:
„wzgórza" – wyeliminowanie hakera o pseudonimie Deviant 1, odpowiedzialnego za wypuszczenie na sieciowe łowy wirusa Remus. Cel przebywa w Hong Kongu.
„dżungla" – zlikwiduj Manuela Vengarę, bossa narkotykowego powiązanego z organizacją Prometeusz. Cel ukrywa się w głębokiej dżungli w Kolumbii.
„śnieg" oraz „pustynia" – na celowniku znajduje się pułkownik Aleksiej Nachrade, głównodowodzący Prometeuszem, znajdziesz go wśród piaskowych pustkowi lub w potężnej twierdzy na Kamczatce.

TYP 3
„Demolka" (demolition)
Pora dnia: dzień lub noc
Limit czasu: 25 minut
Cele: zniszczenie różnego typu strategicznych urządzeń, takich jak: nadajnik satelitarny, zbiorniki z paliwem, ciężarówka z amunicją, wyrzutnia rakiet ziemia-ziemia.
Miejsca: wszystkie cztery wyżej wspomniane typy lokacji.

TYP 4
„Ucieczka" (escape)
Pora dnia: dzień lub noc
Limit czasowy: 15 minut
Cele: uciec z pilnie strzeżonego więzienia. Jeśli Ci się to nie uda, czekają Cię ciężkie tortury i niechybna śmierć.
Miejsca: wszystkie cztery typy lokacji.

Ogólnie rzecz biorąc, RMG oferuje spore pole do manewru, jednakże w praktyce okazuje się, że wygląd map jest w sumie bardzo zbliżony. Szczególnie pierwsze kilkadziesiąt metrów każdej misji wygląda niemalże identycznie. Po ukończeniu zadania masz jeszcze możliwość przeczytania statystyk, z których dowiesz się między innymi o skuteczności swoich strzałów, czy też preferowanym typie broni.

W Pradze, na stacji kolejowej musisz przejść obok tego oto żołnierza, przemykając tuż przy ścianie. Na oko dzieli go od niej jakieś półtora metra.

„Halo, halo! Tu jestem!", mógłbyś wrzeszczeć co sił w plucach, a on i tak nic nie zauważy. Spróbuj jednak zajść go od lewej strony, a będzie inaczej.

Do tego waszmościa można od tyłu podejść tak blisko, że gdyby to tylko było możliwe, dałbyś radę związać ze sobą obie sznurówki w jego butach.

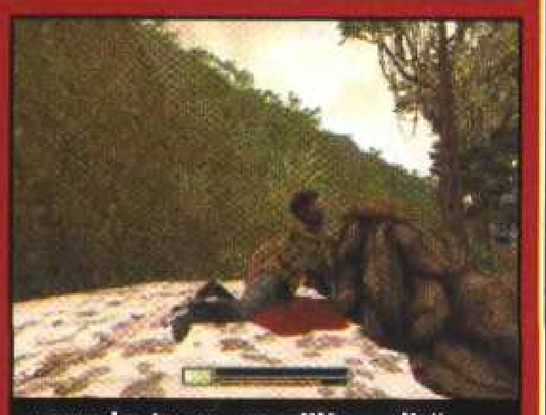
Jeśli jednakże podejdziesz od drugiej strony, to nie masz żadnych szans na niezauważone przedostanie się do pomieszczenia obok.

W STANIE SPOCZYNKU

Przeciwnicy wyeliminowani z walki przybierają częstokroć bardzo dziwaczne pozy nim odejdą w stan wiecznego spoczynku. Poniżej umieściliśmy galerię najbardziej nietypowych zachowań:

pozycja „na pijaka"

pozycja typu „samolot" względnie „za pięć czwarta"



pozycja typu „modlitewnik"

pozycja „na lewitującego"

BEZ KOMENTARZA

niejszą choćby pomyłkę: rusz się o krok w złym kierunku, a strażnik, który dotychczas nie widział Cię jak przemykasz tuż pod lufą jego karabinu, nagle dojrzy Cię z odległości kilkunastu metrów, choćbyś leżał zasłonięty skrzynkami, w najciemniejszym kącie pomieszczenia. Na tym nie koniec idiotyzmów serwowanych nam przez **Raven Software**, gdyż już po odkryciu Twej osoby, nie masz szans na jakąkolwiek taktykę pozwalającą na wybrnięcie z opresji. Strażnicy ni stąd ni zowąd ogłaszają alarm (natychmiast pojawia się pytanie: gdzie jest przycisk, który go uruchomił?), by dosłownie w ciągu sekundy pojawić się całą gromadą, jakby wszyscy oni tylko czekali na Twoje pojawienie się. Innymi słowy, aż prosi się o postulat zlikwidowania elementu „stealth", ponieważ przysparza on więcej irytacji, niż wnosi do rozgrywki.

Arsenał nieco dziwny

Przed każdą z misji możesz wybrać sobie ekwipunek, lub też zdecydować się na zestaw przygotowany przez twoich szefów. W zanadrzu jest ponad dwadzieścia typów sprzętu wojskowego, od krótkich pistoletów, po strzelbę, karabiny maszynowe, snajperskie, różnego typu granaty, no i oczywiście nóż myśliwski niezbędny w trakcie wykonywania misji wymagających cichej eliminacji wrogów. Nadto dostępne są jeszcze trzy typy urządzeń do obserwacji: noktowizor, gogle termowizyjne oraz lornetka. Używając różnego sprzętu na pewno nie umknie Twojej uwadze pewien brak logiki w sile ognia: zwykły Kałasznikow jest w stanie o wiele szybciej wykończyć wroga, niż kule wystrzeliwane z cekaemu. Nie podobało mi się też to, że użycie granatów wymaga wywołania ich z listy (jak w ***Max Payne***). Lepszym rozwiązaniem wydaje się używanie do tego celu kółeczka myszy (jak w ***RtCW***). Za to do dźwięków przyczepić się nie wypada – wystrzały brzmią nader ciekawie. Zachowanie wrogów też jest bardzo nierówne: w misjach „stealth" zachowują się jak idioci, natomiast w otwartej walce potrafią współpracować w grupie, znienacka atakować, używają ponadto granatów ogłuszających.

Od strony graficznej i muzycznej **SoF 2: Double Helix** wyglada bardzo dobrze, choć programiści nie zdołali wykrzesać z silnika ***Quake III Arena*** tyle samo, co twórcy ***Medal of Honor***. Z jednej strony lokacje są rozległe i bogate w detale (misja w Kolumbii nieodparcie przypominała mi film „Predator"), modele postaci przeciwników wyglądają znakomicie, ale za to ich ruchy wydawały mi się miejscami cokolwiek nierealistyczne. W kwestii dźwięku największe brawa należą się twórcom za to, że oponenci mówią w swoim ojczystym języku. Pozostałe efekty, na przykład śpiew ptaków w lesie oraz świst kul przelatujących obok ucha, także robią bardzo dobre wrażenie.

Soldier of Fortune 2: Double Helix nie jest już w stanie tak mocno zszokować, jak pierwsza część gry. W dodatku nie jest to, moim zdaniem, najlepsza gra FPS z dostępnych na rynku. Jednak mimo tego, gra się w nią całkiem przyjemnie i fani gatunku na pewno mile spędzą przy niej swój czas. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ efektowna prezentacja audiowizualna
+ wrogowie mówią w swoim ojczystym języku
+ 25 rodzajów broni
+ ciekawy Random Mission Generator

WADY:

– denerwujący tryb „stealth"

Cena: 169 zł | **Wersja polska** | **Demo:** CD 7/02 | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne: *Pen. 3 450 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x 8, karta 3D 16 MB RAM z Open GL*

Wymagania zalecane: *Pentium 4 1 GHz, 256 MB RAM, Geforce 2 GTS*

producent: *Raven Software* **wydawca:** *Activision*
polski dystrybutor: *LEM*

http://www.ravensoftware.com

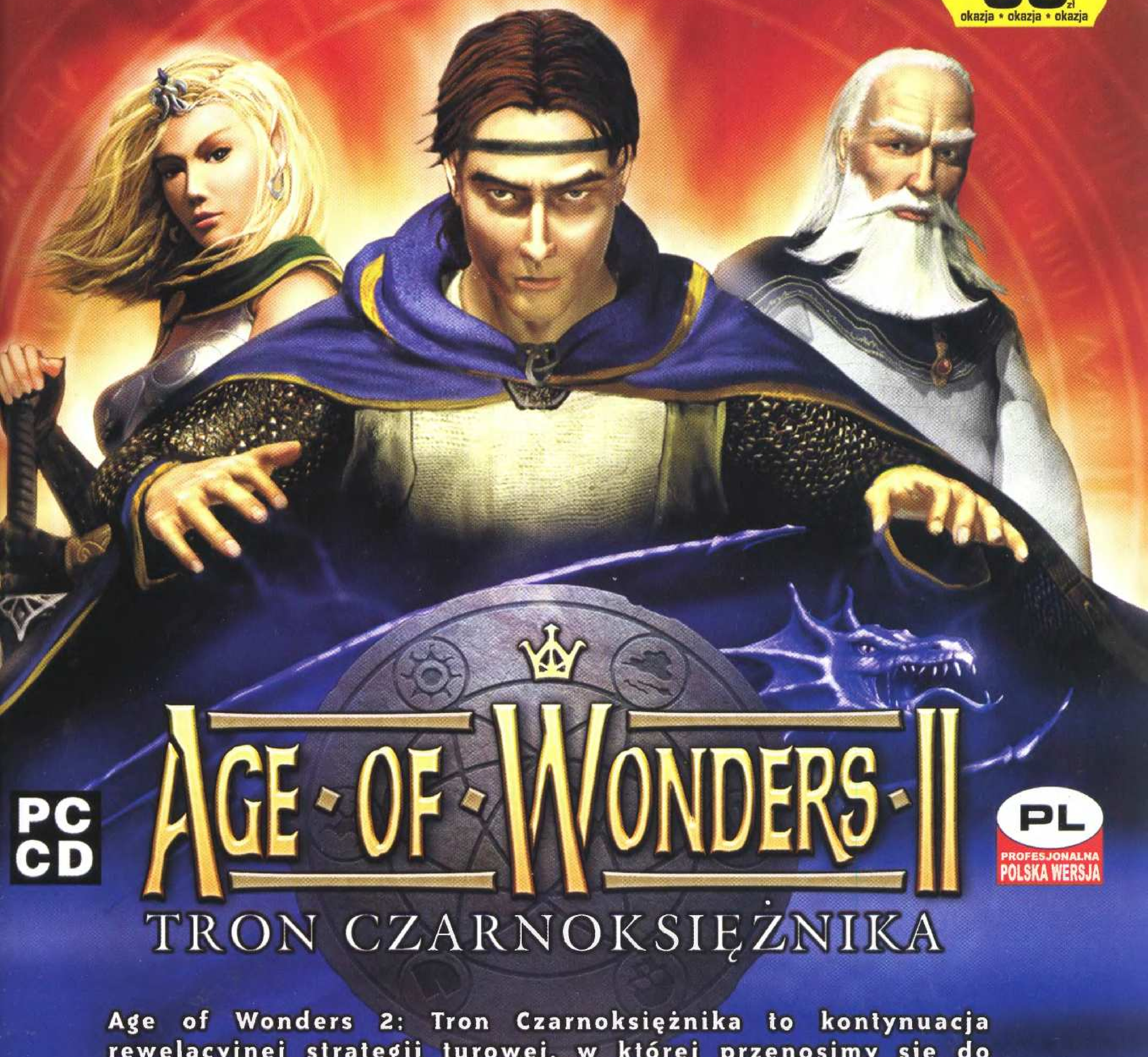
8

NIEZŁA JAZDA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Pradawna saga o strategii, wojnie i magii.

69 zł
okazja * okazja * okazja



PC CD

AGE OF WONDERS II

TRON CZARNOKSIĘŻNIKA

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika to kontynuacja rewelacyjnej strategii turowej, w której przenosimy się do fantastycznego świata pełnego potężnych zaklęć, krwawych wojen. Profesjonalna, polska wersja językowa, wciągająca fabuła, niesamowita grafika i grywalność w połączeniu z niezwykle atrakcyjną ceną 69 złotych, to tylko niektóre z zalet, które sprawiają, iż gra ta jest obowiązkową pozycją dla każdego prawdziwego stratega. Unikalna w skali światowej polska edycja zawiera eXtra prezenty od Wydawnictwa Play-It: płytę ze ścieżką dźwiękową z gry oraz bonus cd.

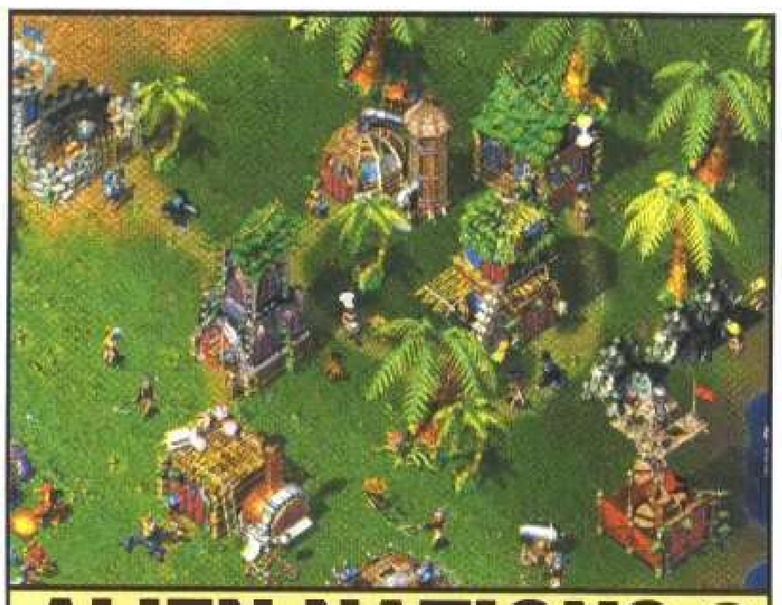
współwydane przez: GATHERING OF DEVELOPERS — A TAKE-TWO COMPANY

opracowane przez: TRIUMPH STUDIOS

© 2002 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders II logo and Age of Wonders II: The Wizard's Throne are trademarks of Triumph Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take 2 Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom.

PLAY-IT

WZNOWIENIA



ALIEN NATIONS 2 + ALIEN NATIONS

STRATEGICZNA

Gra wydana przez **Jowood** w zeszłym roku to *źródło niejednego nieporozumienia dotyczącego* jej dokładnego tytułu. Czasem tytułuje się ją jako **The Nations**, innym razem możesz napotkać nazwę **Alien Nations 2**. W błąd wprowadzić Cię może ponadto nazwa pierwszej części tej gry – nie zdziw się, jeśli buszując w Sieci zauważysz, iż **Alien Nations** figuruje pod tytułem **Amazons and Aliens**. Pomijając problemy z tytułem, dalszych trudności z klasyfikacją tej gry mieć nie powinieneś. **Alien Nations** jest klasyczną grą sim-cywilizacyjną, rozgrywającą się w czasie rzeczywistym. Koncept leżący u podstaw produkcji tego tytułu nie jest oryginalny, podobnych gier znajdziesz bowiem niezliczone ilości, jednakże na szczęście nie ma powodów do narzekań na jakość wykonania. Wprowadzono tu klasyczny układ trzech, rywalizujących ze sobą, ras. Mamy więc: pokojowo nastawionych Pimmonów wyglądem przypominających Smurfy, agresywne plemię Amazonek oraz rasę Sajikis (to niegrzeszące urodą robale). Każda z ras otrzymała równą liczbę 10 misji do rozegrania. Rozgrywka w większym stopniu koncentruje się na rozbudowie cywilizacji, niż na podbojach militarnych, tym samym bardziej wzorując się na ***Tropico***, niźli na ***Settlers***. Jeśli chodzi o prowadzenie walki, to z reguły zatrudniasz do tego celu najemnych rycerzy. Z kolei rozbudowa osady wymaga od Ciebie rozsądnego planowania: jeśli więc, na przykład, do miejscowej szkoły zamierzasz posłać piekarza, to najpierw upewnij się, czy znajdzie się dla niego miejsce pracy. Mało tego, wypadałoby też rozejrzeć się, czy masz wolne miejsce w magazynach, a także, czy farmer będzie w stanie dostarczyć wystarczającą ilość zboża. Podobne przykłady można by mnożyć w nieskończoność. Na koniec dwie ciekawostki: mieszkańcy kładą się spać zawsze o tej samej porze, a prokreacja odbywa się wyłącznie nocą. Cóż, trafiłeś po prostu na bardzo ułożone, a równocześnie pruderyjne społeczeństwo.

Cena: 49,90 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 350 MHz, WIndows 95/98, 32 MB RAM, karta graficzna 3D, CD-Rom x4

WERDYKT **7**

TRYLOGIA BLAIR WITCH PL

PRZYGODOWA

Niezbyt często zdarza się, by w czasach niemile panoszącej się komercji, film o bardzo niskim nakładzie finansowym mógł stać się przebojem kasowym. W ostatnich latach przypominam sobie jednak dwa tego typu przedsięwzięcia: klaustrofobiczny „Cube" oraz mroczny „Blair Witch Project". Drugi z tytułów zarobił kilkaset milionów dolarów, co zachęciło twórców do, zupełnie zresztą niepotrzebnej i żenującej artystycznie, kontynuacji. Także i gracze komputerowi otrzymali możliwość powrotu do lasu Blair Witch.

Niestety wydawcy z **GoD** nie znali umiaru, wydając aż trzy odcinki gier-horrorów **Blair Witch** o podtytułach: **Rustin Parr**, **The Legend of Coffin Rock 1886** oraz **The Elly Kedward Tale**. Jeśli chodzi o chronologię wydarzeń, to jest ona w tym cyklu odwrócona. Pierwsza część rozgrywa się w czasach nam najbardziej współczesnych, a ściślej mówiąc w 1941. Prześledzisz tutaj historię Justina Parra, mieszkańca małego miasteczka Burkittsville, który został uznany winnym zamordowania siedmiorga dzieci. Szaleniec twierdził, że to wiedźma z pobliskiego lasu Blair Witch kazała mu popełnić te ohydne zbrodnie. Druga część trylogii rozgrywa się w 1886 roku, a wcielisz się w niej w postać żołnierza cierpiącego z powodu zaniku pamięci i powracających, sennych koszmarów. Przyjdzie mu spełnić rolę wybawcy malutkiej dziewczynki, która zaginęła w owym tajemniczym lesie. Natomiast w ostatniej części jesteś łowcą czarownic z XVIII wieku.

Gry korzystały z silnika znanego z ***Nocturne***, pierwsza część cyklu najbardziej nastawiona jest na rozwiązywanie zagadek, trzecia na wartką akcję, a druga stanowi pomost łączący oba ekstrema. W grach znajdziesz luźne nawiązania do fabuły filmu, ale zaznaczyć trzeba, że nie są one dosłownymi adaptacjami tegoż. Niektórzy gracze narzekali na liniowość fabuły oraz problemy z użyciem klawiszy, zagadki także nie należą do specjalnie wymagających. Reasumując, tytuły skladające się na trylogię **Blair Witch** warto zobaczyć dla ich mrocznego klimatu, ale nie spodziewaj się rewolucji gatunkowej.

Cena: 129 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 233 MHz,Windows 9x, 64MB RAM, CD-ROM x4

WERDYKT **6**

RAINBOW SIX EDYCJA KOLEKCJONERSKA

ZRĘCZNOŚCIOWA

Cykl o „Tęczowej Szóstce", produkcji **Red Storm**, jest jedną z ikon rynku komputerowego. Można postawić wszelkie pieniądze na to, iż niezwykle ciężko by było znaleźć jakiegokolwiek wytrawnego gracza, któremu obce by były grupowe działania antyterrorystyczne pod egidą **Rainbow Six**. Teraz masz okazję nabyć pięć części tej serii w jednym pakiecie – oferta ta skierowana jest przede wszystkim do miłośników cyklu, którzy być może pragną uzupełnić swoją kolekcję.

Każda z włączonych w ten pakiet produkcji wnosi coś interesującego do tematu. Rozpoczynamy oczywiście od protoplasty, czyli **Rainbow Six**, gdzie czeka na Ciebie siedemnaście misji. Następnym elementem kolekcjonerskiej edycji **Rainbow Six** jest **Rogue Spear**, wydarzenia którego rozgrywają się, między innymi, na pokładzie Jumbo Jeta oraz wewnątrz muzeum sztuki. Dołączono w tej części tryb snajperski, możliwość rejestrowania własnych akcji celem późniejszej analizy, dodano efekty pogodowe, wreszcie ulepszono AI terrorystów. Trzecia część serii to **Covert Ops** z 10 nowymi poziomami i opcją zdobywania certyfikatów umiejętności dowodzenia. Z kolei w **Eagle Watch** terroryści planują zamachy na najcenniejsze zabytki świata: Big Bena, Taj Mahal, a także Capitol. W unowocześnionym trybie wieloosobowym może się tu pojedynkować do szesnastu graczy równocześnie. Ostatnią częścią składową pakietu jest **Urban Operations**, w którym masz do czynienia z sześcioma typami misji: szturm, zwiad, uwolnienie zakładników, obrona, „samotny wilk" oraz polowanie na terrorystów.

Znakiem firmowym **Red Storm** jest postawienie na realizm, szczególnie przy odtwarzaniu typów broni i urządzeń. warto zauważyć, iż nie ma w tych grach miejsca na pomyłki: nawet jeśli przez przypadek postrzelisz któregoś z partnerów, to bądź pewien, że zostaniesz natychmiast zlikwidowany. Kolekcja **Rainbow Six** powinna zadowolić każdego, zważywszy na to, że cena (jak na taką obfitość oferty) jest w sumie przystępna.

Cena: 129 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM, Win. 95/98, karta graficzna 4 MB RAM, CD-ROM x4

WERDYKT **9**

Opracował: baRTeS

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

ZRĘCZNOŚCIOWA

Dokładnie dziesięć lat temu rynek komputerowej rozrywki doznał szoku, gdy na arenę z impetem weszła gra **id software *Wolfenstein 3D*. Return to Castle Wolfenstein** powróciła do tematu pod koniec zeszłego roku, ubrana w zupełnie nowe szaty (silnik z ***Quake 3 Arena***). Prawdopodobnie gdyby nie równoczesne pojawienie się genialnego ***Medal of Honor: The Allied Assault***, **RtCW** uznano by za największy hit FPS ostatnich lat. Kilka miesięcy po premierze, **RtCW** na nowo zjawi się na półkach sklepowych, tym razem w obniżonej cenie, i wszyscy Ci, którzy dotychczas odpuścili sobie zakup tej gry, niech natychmiast ruszają do najbliższej, czynnej placówki celem nabycia tego obowiązkowego tytułu.

W **RtCW** głównym bohaterem jest agent B.J. Blaskovitz, który w pojedynkę próbuje zapobiec realizacji tajnego, nazistowskiego projektu „X", nad którym nadzór sprawuje sam Heinrich Himmler. Wydarzenia rozgrywają się w przecudnych lokacjach: od zamku Wolfenstein, po bazę okrętów podwodnych, pewne urokliwe miasteczko, katakumby, opuszczoną katedrę, lotnisko, tamę, jeszcze jeden zamek itd. Zarówno wnętrza budynków jak i środowisko na zewnątrz prezentują się rewelacyjnie, podobnie jest z postaciami oponentów. Szczególne wskazanie należy się ślicznym, acz niebezpiecznym paniom z oddziału specjalnego, odzianym w lateksowe wdzianka). Fabuła opowiedziana jest bardzo zgrabnie, cut-scenki idealnie wkomponowano w rozgrywkę, dialogi także nie odstępują poziomem. Szkoda jednie, że Niemcy mówią po... angielsku, choć z charakterystycznym akcentem. Drugi, istotny minus gry to fakt, że tak ciekawa historia nie jest poparta nieliniową rozgrywką: do celu prowadzi „jedynie słuszna" droga. Odrobinę rozczarowuje, nadto, ostatnia potyczka ze wskrzeszonym Henrykiem I. W opcji wieloosobowej toczą się pojedynki zespołowe między Aliantami i Hitlerowcami. Gwoli podsumowania powtórzę zatem: **RtCW** to tytuł obowiązkowy dla każdego gracza!

Cena: 120 zł

Wymagania minimalne:

Pentium 2 400 MHz, Windows 9x/ME/XP, 128 MB RAM, karta graficzna 3D

WERDYKT 9

SETTLERS 4 + DODATKOWE MISJE PL

ZRĘCZNOŚCIOWA

Do szlagierowego produktu firmy **Blue Byte** żywię głęboki szacunek. Pamiętam tę grę jeszcze z dni chwały Amigi 500: była to pierwsza gra cywilizacyjna, która potrafiła tak narkotyzująco przyciągnąć moją uwagę. Pamiętam też, co ta gra była w stanie zrobić z graczem opętanym przez jej macki: kiedy jeden z moich znajomych stracił budowaną przez pięć godzin osadę (jego siostra zresetowała maszynę i włączyła grę Pong), stałem się świadkiem potężnego wybuchu negatywnych emocji, z najbardziej wymyślnymi przekleństwami włącznie.

I właśnie dlatego, że do gry tej mam taki sentyment, tym trudniej jest mi napisać o niej coś negatywnego. Niemniej jednak prawda jest taka, że tytuł ten najlepsze dni ma już chyba za sobą, a nowe, niezbyt nowatorskie, kontynuacje przypominają smakiem pizzę serwowaną z kuchenki mikrofalowej. Cóż z tego, że czwarta część ***Settlersów*** wygląda prześlicznie i działa nawet przy rozdzielczości 1280x1024 pikseli, skoro nic, lub prawie nic, w niej nie znajdziesz z dawnej świeżości? Rozgrywka nadal opiera się na oklepanym schemacie: buduj osadę, zbieraj surowce, obroń się przed atakami najeźdźców, by wreszcie raz na zawsze ich stłamsić. Taka chronologia wydarzeń powtarza się we wszystkich misjach czterech kampanii. Trzy kampanie rozdzielone są sprawiedliwie między trzy dostępne rasy: Majów, Wikingów i Rzymian. Czwarta z kampanii to 12 misji, w których rasy łączą się we wspólnej walce przeciw złemu plemieniu The Dark Tribe.

Settlers 4 posiada niektóre z niedociągnięć znanych z poprzednich części serii, na przykład nie najlepsze AI i problemy z prędkością poruszania się jednostek (choć w dostępnym patchu dodano możliwość zmiany tempa). Z drugiej strony to jednak nadal są to ci sami fantastyczni ***Settlersi***, których znamy i uwielbiamy. Co tu kryć, wciąż jest to jedna z najlepszych gier cywilizacyjno-ekonomicznych, ale mam przeczucie, iż jest to już ostatnia jej część. Przynajmniej w takiej formie.

Cena: 69,90 zł

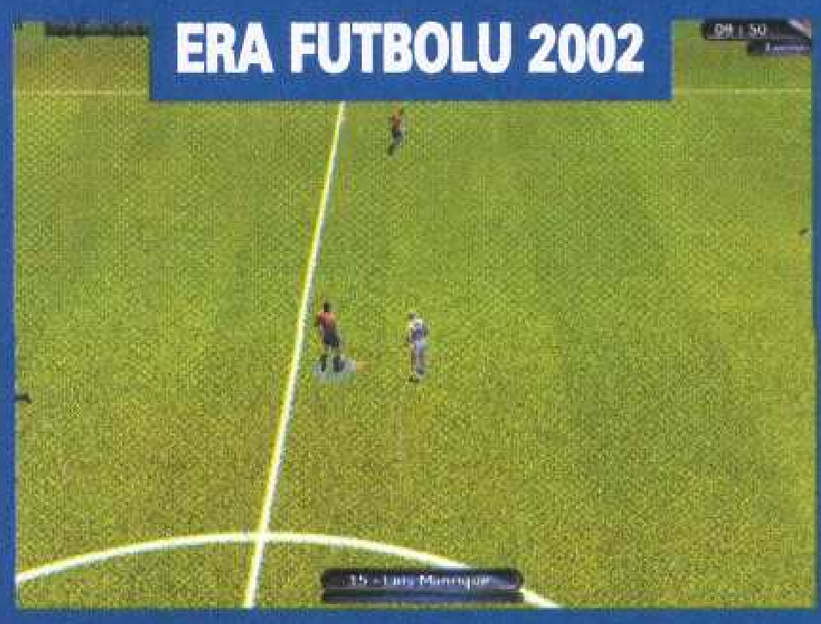
Wymagania minimalne:

Pentium 2 233 MHz, Windows 9x, 32 MB RAM, CD-ROM x4

WERDYKT 8

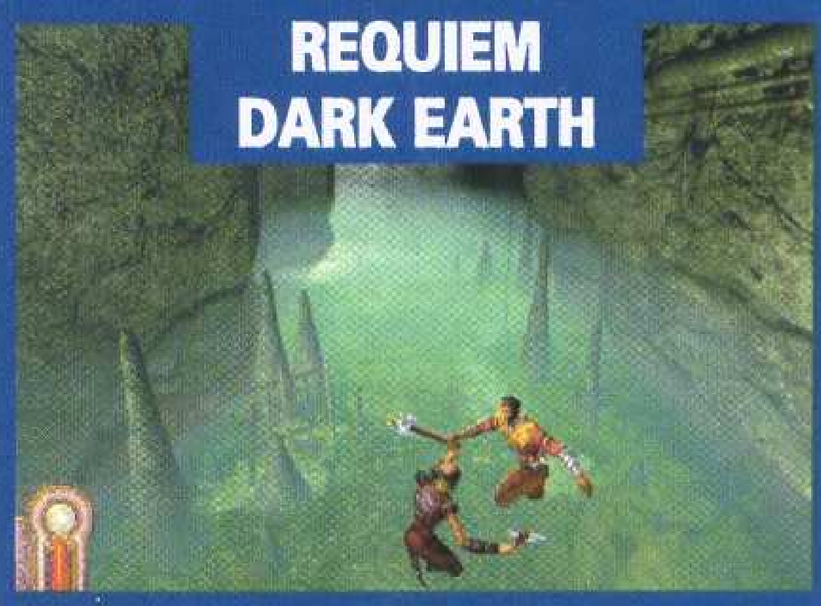
Real War to strategia czasu rzeczywistego, w której gracz staje po stronie amerykańskiej armii, bądź potężnej grupy terrorystów. Do rozegrania są tutaj dwadzieścia cztery misje oraz opcja sieciowa. Tytuł ten nie jest może rewelacyjny, aczkolwiek fani erteesów zapewne znajdą w nim coś dla siebie.

SUPER GRA 3/2002 ***Cena: 29,90 zł***



Przed mistrzostwami świata w Japonii i Korei, zmasowany atak na rynek przypuściły wszelkiego sortu wirtualne rozgrywki futbolowe. Jedną z propozycji jest Era Futbolu 2002,wydana z okazji tej imprezy przez firmę Axel Springer. Gra na pewno nie jest w stanie dorównać *FIFIE*, ale sięgnąć po nią można, gdyż jej cena nie jest wygórowana.

DOBRA GRA 1/2002 ***Cena: 19,90 zł***



W tym pakiecie znajdują się dwie gry: dynamiczna i mroczna gra FPP zatytułowana Requiem, z którą każdy miłośnik gatunku powinien się bliżej zaznajomić, a także jedna z najlepszych gier przygodowych w historii gatunku, czyli Dark Earth. Do drugiej z nich nasz zespół redakcyjny przygotował polskie tłumaczenie dialogów.

ŚGK Extra 2/2002 ***Cena: 24,90 zł***

ARENA ONLINE

Miesiąc temu informowaliśmy o ogłoszonym przez CPL Europe konkursie na film dotyczący Counter Strike'a. Główna nagroda w postaci komputera Pentium IV 1.7 GHz powędrowała do Pirovano „adaman" Luca za filmik z mapy de_nuke, który znajdziemy korzystając z prawdziwego „sznurka" (przynajmniej jeśli chodzi o jego długość): ftp://ftp.fragland.net/mirror/cpl/(Pirovano%20Luca)-(Adaman)-(denuke)-(adaman@libero.it).avi. Kiedy zobaczymy w podobnym konkursie polskie nazwisko?

W SKRÓCIE

Dobre wieści dla miłośników UT. Zgodnie z opublikowanymi danymi, dwie imprezy organizowane przez CPL – CPL Winter Championship 2002 (Dallas, grudzień 2002, pula nagród 200000 dolarów) oraz CPL Summer Championship 2003 (Los Angeles, lato 2003, pula nagród 250000 dolarów) – mają w „rozkładzie jazdy" grę Unreal Tournament 2003. Do czasu wydania UT2003 pozostaje jedynie otwartym pytanie, czy aby nie okaże się, że informacja ta jest bardziej interesująca dla graczy Quake III Arena...

Return to Castle Wolfenstein doczeka się wkrótce swojej „telewizji". Wszystko za sprawą Brada Whiteheada (FonFona), człowieka znanego z opracowania mutka telewizyjnego G-TV do Quake'a. Ponieważ RtCW korzysta z bardzo zbliżonych mechanizmów (wszak to biblioteki „kwaka"), pojawienie się takiego usprawnienia było wyłącznie kwestią czasu. Wolf-TV ma pozwalać na obecność nawet do 1000 obserwatorów na jednym serwerze. Więcej informacji znajdziecie pod adresem http://www.gamerstv.net/news.php (tam też „kłejkowcy" odszukają najnowszą wersję GTV).

Na link do ciekawej animacji trafiliśmy na łamach serwisu XSReality. Filmik (nieco ponad 80 MB) przedstawia życie młodego człowieka, którego pasją są gry internetowe. Wszystkim posiadaczom stałego łącza polecamy pobranie filmiku z adresu http://www.roguesix.com/gofyl-hi.zip.

TURNIEJ MOH:AA

Polscy gracze zafascynowani internetową strzelanką Medal of Honor: Allied Assault mają ostatnimi czasy nie tylko powód do radości, ale i miejsce, w którym mogą sprawdzić swe umiejętności. Właśnie powstał pierwszy polski turniej klanów w MoH! Szczegółowe informacje o turnieju znajdziemy pod adresem http://mohaa.mars.waw.pl/, tu warto jedynie wspomnieć, że zgodnie z regulaminem w fazie początkowej klany są podzielone cztery grupy składające się z pięciu zespołów każda. Rozgrywki mają więc charakter pucharowy. Niepokojąco niejasnym jest dla nas punkt regulaminu mówiący, że „klany muszą grać w ustalonej ilości memberów", wierzymy jednak, że poza tym z turniejem jest wszystko OK.

CS KONTRATAKUJE

Jeśli MoH się chwali, dlaczego Counter Strike miałby być gorszy (tym bardziej, że jest znacznie bardziej popularny)? No i nie jest – na początku czerwca ruszył bowiem Turniej Ligowy (http://liga.counter-strike.pl/). Zgodnie z informacjami podanymi na stronie organizatora, w pierwszej fazie turnieju wystąpi 16 zaproszonych klanów. Runda finałowa ma być rozgrywana w Warszawie i weźmie w nich udział 8 klanów. Dla zwycięzców turnieju ufundowano nagrody pieniężne w łącznej wysokości 3500 zł, co jak na polskie warunki nie jest wcale pulą złą. Organizatorom należą się wyrazy uznania za znalezienie sponsorów, sponsorom – wyrazy uznania za podjętą decyzję. Oby więcej i częściej takich turniejów.

CPL, CZYLI JAK WYDAĆ 75 MLN $

Tym, którzy jeszcze uparcie traktują gry internetowe jak zabawę małolatów, dedykujemy wieść następującą. Zgodnie z oficjalnymi materiałami prasowymi, w piątym roku swojej działalności amerykańska liga graczy zawodowych The CyberAthlete Professional League (CPL) uzyskała od prywatnych inwestorów 45 milionów dolarów. Dodatkowo kolejne imprezy organizowane przez CPL będą wyposażone w sprzęt komputerowy przez firmę Intel, która zajmie się także wsparciem marketingowym ligi (oficjalnie sponsorem ligi będzie... procesor Pentium 4). Komentując ten fakt magazyn Wired (znający język angielski mogą zerknąć pod adres http://www.wired.com/news/games/0,2101,52660,00.html) zauważa, że rynek gier wideo w zeszłym roku „wygenerował" 9.6 miliarda dolarów. W artykule serwisu Wired znajdujemy również parę innych ciekawych informacji. Warto zwrócić uwagę na wypowiedź prezesa Interactive Digital Software Association zwracającego uwagę, że dopiero obecnie mamy do czynienia z pierwszym pokoleniem ludzi w wieku 6 do 17 lat, dla których interaktywne gry komputerowe stanowią naturalny element ich życia. Przyciąga oko także informacja o niedawno uruchomionej stacji telewizyjnej G4 (http://www.g4media.com/). Jej 24-godzinny program poświęcony wyłącznie grom wideo trafił do 3 milionów domów w USA. Całość artykułu wieńczy przypomnienie, że 145 milionów Amerykanów gra w gry wideo. Patrząc na sprawy z lekkim przymrużeniem oka można by powiedzieć jedno: Hollywood to przy nas graczach grupka dziwaków zajmujących się jakąś mało popularną i kiepsko dochodową rozrywką...

NATIONS CUP – CORAZ BLIŻEJ FINAŁÓW!

Trochę wieści z turniejów Nations Cup rozgrywanych w ClanBase. W Counter Strike'u nasza drużyna nie wyszła z grupy D, w 1/4 finału (rozgrywanego w dniach 10-17 czerwca) zobaczymy więc Szwecję, Wielką Brytanię, Norwegię, Niemcy, Finlandię, Austrię, Holandię i Danię. Quake III Arena DM – polskiej drużyny nie było w ogóle, w półfinałach rozegrano jedno spotkanie (Wielka Brytania-Szwecja 2:3), mecz Niemcy-Rosja odbędzie się 21 czerwca. W Unreal Tournament CTF nie mieliśmy reprezentacji. Ten turniej czeka obecnie na 1/4 finałów, gdzie odbędą się spotkania Norwegia-Niemcy, Dania-Wielka Brytania, Holandia-Austria oraz Finlandia-Szwecja. Nasza „reprezentacja" w Unreal Tournament DM (o aferze związanej z tym wydarzeniem pisaliśmy miesiąc temu) na szczęście nie wyszła z grupy. W 1/4 finałów spotkają się zatem: Niemcy-Austria, Szwecja-Dania, Francja-Holandia, Portugalia-Finlandia. W Nations Cup w Tactical Ops mieliśmy swoją reprezentację, jednak również nie wyszła z grupy. 1/4 finałów wygląda tam następująco: Francja-Holandia, Belgia-Niemcy, Włochy-Szwecja, Hiszpania-Finlandia. Polacy grali także w Quake'a 2 CTF i tu zanotowaliśmy pierwszy sukces. W 1/4 finałów spotkają się drużyny Niemiec i Finlandii, zaś Holandia będzie walczyła z... Polską. Q2 do gier „na topie" co prawda się już od dłuższego czasu nie zalicza, ale w niczym sukcesu drużyny to nie umniejsza. Gratulujemy żałując jednocześnie, że w fazach finałowych Nations Cup tak mało widzimy drużyn w biało-czerwonych barwach.

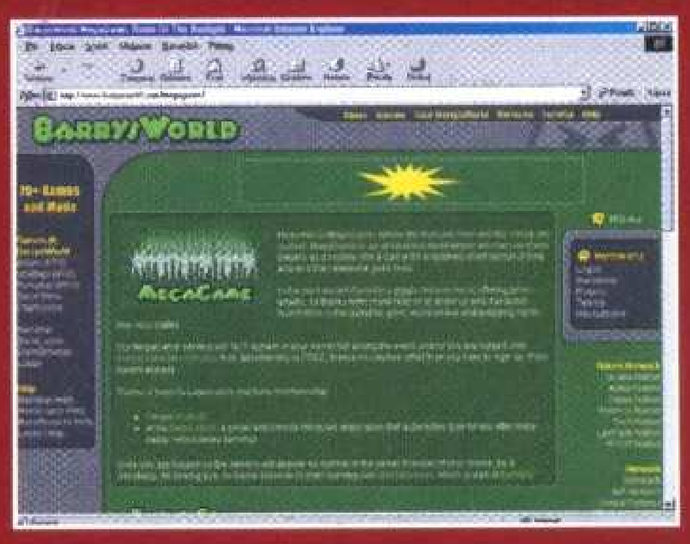
NOWY PATCH DO T2

Po blisko roku od ostatniego patcha i po raz pierwszy od czasu zlikwidowania Dynamixa gracze Tribes 2 doczekali się nowej „łatki". Likwiduje ona szereg błędów, które zostały wykryte w grze, na niektórych konfiguracjach komputerów znacząco poprawia także FPS. Kontrowersyjne są dwie zmiany dotyczące broni: wyraźne skrócenie działania ELF-a oraz zlikwidowanie rozrzutu pocisków spinfuzora przy strzałach na daleki dystans. Dodano także kilka usprawnień dotyczących skryptów oraz wprowadzono pewne poprawki mające ułatwić pracę powstającego właśnie moda T2TV, który będzie pozwalał na obserwację przebiegu meczy połączoną z możliwością słuchania śledzącego przebieg rozgrywki komentatora. Patch – na razie w wersji beta – jest dostępny pod adresem http://ftp1.sierra.com/patches/-pc/si_tribes2_beta_24834-24947.exe.

CZESI POTRAFIĄ!

Zapowiada się ciekawa impreza „pod nosem", czyli w Pradze. W dniach od 11 do 14 lipca odbędzie się tam AMD PG Challenge Summer 2k2, turniej w grach sieciowych organizowany przez czeski serwis ProGamers (http://www.progamers.cz). Rozgrywki będą prowadzone w następujących grach: Counter Strike, StarCraft: BroodWar, Quake III Arena (Duel i Team Play) oraz Unreal Tournament (Duel i CTF). Pula nagród pieniężnych wynosi ponad 15000 dolarów. Głównym sponsorem turnieju jest firma AMD, która zapewni wyposażenie imprezy w 150 komputerów LYNX. Zainteresowanych wizytą u naszych południowych sąsiadów kierujemy pod adres http://www.pgchallenge.com/ (sugerujemy kliknąć od razu na wersję angielską, czeska jest zbyt... rozrywkowa). Turniej stosunkowo blisko nas, pojawi się zapewne paru graczy z Polski.

W SKRÓCIE



Masowe potyczki, z których słynie Tribes 2, stały się przebojem maja w Jedi Knight 2. Wszystko za sprawą serwisu BarrysWorld, który zorganizował te niemalże epickie bitwy, tym razem dla 50 graczy. Na tym nie koniec, zabawa będzie regularnie powtarzana, zapraszamy więc do śledzenia bieżących informacji pod adresem http://www.barrysworld.com-/megagame/. Warto może wspomnieć, że „megagry" organizowane przez BarrysWorld mają długą tradycję i sięgają czasów Quake Worlda. Nie chodzi tu zresztą wyłącznie o jakieś specjalnie przygotowywane imprezy. Do dziś jednym z popularniejszych serwerów w T2 jest Barrys Megagame ustawiony na 48 graczy. Pamiętamy jednak czasy, gdy serwer umożliwiał udział w bitwie aż 80 osób! To dopiero były zadymy!

Dobiegł końca turniej 2v2 organizowany przez serwis NetWars. Zwycięzcami została para Dzioku[VBK] – sutek[vbk], której droga do finału była rzeczywiście emocjonująca. W pierwszej rundzie para ta przegrała mecz z parą Mixer(GN)- Boo-Boo(GN) i kontynuowała rywalizację w grupie przegranych (turniej był rozgrywany metodą double elimination). W półfinale obie pary spotkały się ponownie, jednak tym razem los się odwrócił i odpadła para z klanu GN. Finał to mecz z faworytami, US)ZoZem i US)Fenixem, zakończony wygraną graczy VBK 2:0.

W sumie nie chcieliśmy pisać już o pieniądzach, ale ta notka prasowa „napatoczyła" się sama. Coroczna impreza fanów strzelanek produkcji id Software, QuakeCon 2002, tym razem ma pulę nagród wynoszącą... 100000 dolarów! Fundatorem jest znany producent układów graficznych, firma ATI, która ze wspomnianej puli przeznaczyła 60000 dolarów dla zwycięzców turnieju drużynowego Return to Castle Wolfenstein, a pozostałą część dla zwycięzców turnieju w Quake 3 Arena. Jeśli ktoś chce sobie dorobić, odsyłamy pod adres http://www.quakecon.org/

STRZELANINA W TŁUMIE

Mecz pokazowy w Tribes 2

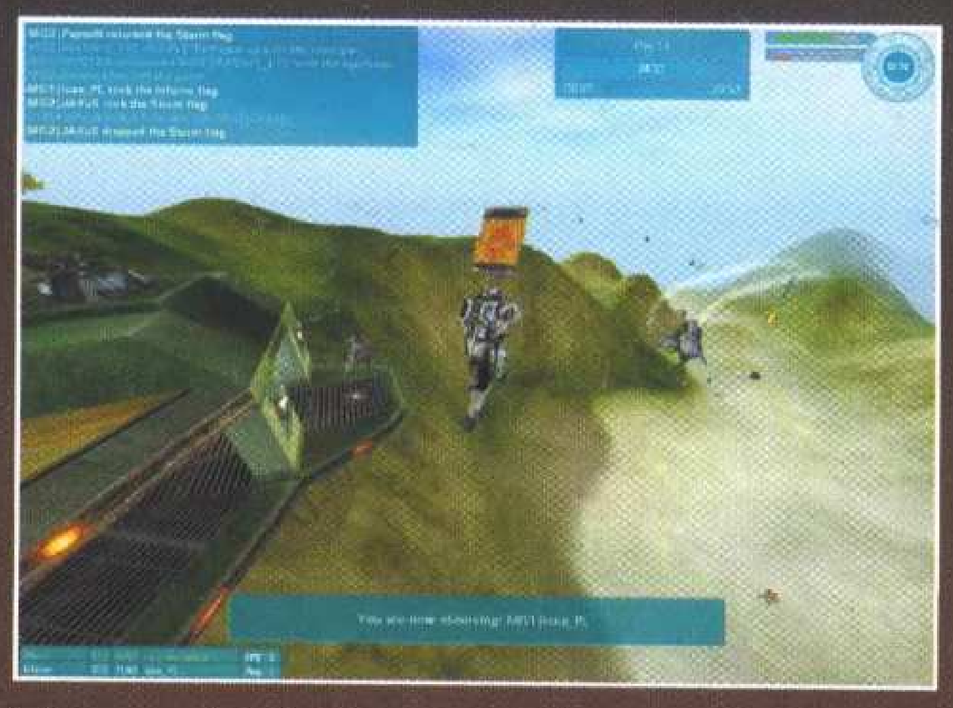
sYslyavor

Chcąc kontynuować zwyczaj organizowania meczy gwiazd dla najlepszych polskich zawodników, tym razem stanęliśmy przed dość poważnym problemem. Kolejny mecz miał się odbyć w grze Tribes 2. Podstawowym trybem rozgrywek jest tu CTF, który nabiera barw dopiero wówczas, gdy na serwerze gra 20 i więcej osób. Postanowiliśmy więc w tym miesiącu nieco zmienić formułę meczu z „meczu gwiazd" na „mecz pokazowy". Prócz najlepszych polskich graczy zaprosiliśmy więc także wszystkich tych, którzy po prostu chcieli zagrać.

Mecz składał się z rozgrywek na czterech mapach, po 30 minut na każdej. Dwie z map były bez pojazdów (Firestorm i Damnation), dwie z pojazdami (Beach Blitz i Insalubrius). Mapy bez pojazdów zostały dobrane tak, aby w maksymalny sposób skoncentrować akcję (szczególnie dobrze było to widoczne na mapie Firestorm). Z kolei mapa Insalubrius charakteryzuje się dużymi odległościami pomiędzy bazami, co gwarantowało zaprezentowanie zupełnie innego stylu rozgrywki – walki pojazdami. Można więc powiedzieć, że oglądając mecz pokazowy widzowie będą mieli okazję obejrzeć albo typową strzelankę 3D (mapa Firestorm), albo prawie typowy symulator lotniczy (mapa Insalubrius). Dema były nagrywane z punktu widzenia graczy, z każdej mapy dołączono jednak demo nagrane z punktu widzenia „trzeciej osoby" – admina. W przypadku mapy Firestorm zamieściliśmy trzy dema: admina (pozwala zobaczyć ogólny przebieg akcji) oraz z punktu widzenia gracza broniącego i atakujacego.

Informacje techniczne związane z odtwarzaniem dem oraz instalacją map Beach Blitz i Insalubrius znajdują się na dysku CD.

Wywiad z Iceą i Piotruskiem, uczestnikami meczu pokazowego w T2.



ŚGK: W meczach brało udział ponad 20 osób. Nie wolelibyście zagrać megapotyczek w 40-50 osób?

Icea: Nie robi mi większej różnicy ile jest osób, byle nie było tak, że gra tylko parę, na przykład osiem, i każdy robi to samo. Wystarczy, że mecz jest ciekawy i cały czas coś się dzieje. Liczy się akcja, współpraca, no i oczywiście dobra zabawa.

Piotrusek: Ja żałuję, i to bardzo. Ta gra jest stworzona dla takiej liczby graczy. Jej miodność zwiększa się wtedy wielokrotnie.

ŚGK: Zatem na której mapie była najlepsza zabawa?

Piotrusek: Najmilej wspominam ostatnią mapę, Damnation. Tam rozegrałem chyba najlepszy mecz. Miałem najwięcej punktów, a poza tym moja drużyna rozgromiła wtedy przeciwnika (mecz skończył się w 18 minucie – przyp. red.).

Icea: Na każdej mapie bawiłem się równie dobrze. Jeśli musiałbym już wybierać – to Beach Blitz, ponieważ tam robiłem to, co najbardziej lubię: czyli przechwytywałem flagi (capping) i latałem cały czas shrikiem.

ŚGK: Piotrusek, na Damnation grałeś juggerem. To dość rzadko wybierana przez graczy „fucha". Wynika to z Twoich preferencji?

Piotrusek: Od początku gram najczęściej juggiem. Podoba mi się to, że mam wtedy do dyspozycji sporo broni i amunicji. Poza tym wiem, że w Polsce mało ludzi gra juggami. Chcę być wyjątkowy : D Uważam też, że w zamkniętych pomieszczeniach gra tym pancerzem to najlepszy wybór.

ŚGK: Którą akcję wspominacie jako najbardziej emocjonującą?

Piotrusek: To było na mapie Beach Blitz, gdy goniłem cappera przeciwnika uciekającego z naszą flagą. Obrońcy z mojej drużyny wystrzelili w jego stronę rakiety samonaprowadzajace. Oczywiście capper miał flary. Na moje nieszczęście wyrzucił je w moją stronę, więc gdy leciałem w powietrzu kilka rakiet zastopowało moją gonitwę i przy okazji moje życie. Gram stosunkowo niedługo i po raz pierwszy zdarzyło mi się zobaczyć, że ktoś kogoś zabił flarą.

ŚGK: Icea, Ty z kolei na Firestorm miałeś zdaje się „ciekawą" przygodę?

Icea: Chodzi pewnie o to, jak przez ok. 1 minutę nie odłożyłem flagi tylko biegałem z nią po bazie, co skończyło się teamkillem na mo-

jej osobie? Tak naprawdę w ferworze walki nie zauważyłem, że nasza flaga wróciła na miejsce. Nie mogłem się oddalać od bazy, więc snajpowałem. To moje trzecie powołanie i nieco mnie wciągnęło...

ŚGK: Właśnie, jak oceniasz snajperkę w T2 w porównaniu do innych gier?
Icea: Jest bardzo dobrze wyważona. Nie zabija cappera (przeciwnika z naszą flagą – przyp. red.) za pierwszym razem, ale bardzo mocno go rani. Snajper musi dobrze dobierać cele, musi strzelać tak, aby jeden strzał dał rezultat bez zwrócenia uwagi przeciwnika.

ŚGK: Graliście w przypadkowych zespołach, przed meczem nie uzgadnialiście specjalnie taktyk. Nie było problemów ze zgraniem drużyn?
Piotrusek: Rzeczywiście, nie ustalaliśmy specjalnie taktyk. Myślałem, że bedziemy się porozumiewać głosowo, jednak to nie wypaliło. Jeśli chodzi o grę, sądzę, że była to czysta „improwizacja gry zespołowej": każdy grał raczej na własną rękę, wiec trudno mówić o jakimś lepszym zgraniu drużyny.
Icea: Trzymałem się swojej pozycji, czyli capping, capping i jeszcze raz capping. Gdy było już sporo punktów zaczynałem bawić się w base rape, czyli niszczenie bazy przeciwnika od wewnątrz.

ŚGK: Co sprawiło Wam największą trudność jeśli chodzi o taktykę przeciwników?

Piotrusek: Zdecydowanie obrona. W klanie, do którego należę, jestem obrońcą i najczęściej gram na tej właśnie pozycji. Podczas meczu wszyscy gonili do przodu żeby złapać jakiegokolwiek fraga, zaledwie dwóch/trzech zostawało na obronie. Niestety, to nie wystarczało.
Icea: Trudność to pojęcie względne. Były rzeczy, które raz mi sprawiały wielką „trudność", a za drugim podejściem szło jak po maśle. Wszystko zależało głównie od przypadku, ale tylko dlatego, że same składy były przypadkowe.

ŚGK: T2 to gra nastawiona na dużą liczbę osób w drużynie. Nie uważacie, że ogromny stopień złożoności organizacyjnej klanu jest przeszkodą w popularyzacji tej gry?
Icea: To chyba wielki plus dla tej gry. W T2 nie mogą grać osoby „przypadkowe", tak jak to się dzieje w innych grach. Tu liczy się zespół, sam nie zdziałasz nic. Dlatego właśnie w T2 panuje kultura i porządek (przynajmniej na polskiej scenie T2). Tu nie grają nastolatki zaczynające każde zdanie od epitetów.

ŚGK: W T2 można bez problemów grać na serwach zagranicznych, nie uważacie jednak, że przydałby się dobry polski serwer?
Icea: Zgadzam sie w 100%! Gra na zagranicznym serwerze to nie to samo co gra wśród swoich. Poza tym na polskich serwerach są o wiele mniejsze pingi. Wreszcie Polacy mieliby gdzie wspólnie pograć – teraz gramy tylko w wyznaczone dni na serwerze ŚGK. Mam nadzieję, że powstanie przynajmniej parę polskich serwerów. Ta gra jest tego warta!
Piotrusek: Mamy tylko jeden stały polski serwer Gry Online, który na dodatek jest bardzo marny. Pingi są duże i nikt na nim nie gra. Gdyby serwerów w Polsce było więcej, na pewno zwiekszyłaby się popularność samej gry.

ŚGK: Icea, prowadzisz jedyną w miarę często aktualizowaną polską stronę WWW dotyczącą T2. Skąd pomysł na jej prowadzenie?

Icea: Sam engine T2 wciągnął mnie bardzo szybko, zacząłem robić mapy, tekstury, skiny. Strona w FPP.PL nie spełniała moich oczekiwań i właśnie wtedy stworzyłem własną prywatną stronę o T2 (http://www.t2icea.prv.pl – przyp. red.). Początkowo miała to być strona poświęcona tylko mojej twórczości, ale z czasem przeobraziła się w ogólnodostępną stronę o T2.

ŚGK: Co przyciągnęło Was do T2 i co lubicie w tej grze najbardziej?

Icea: Moja przygoda zaczęła się od pewnej niewinnie wyglądającej płyty, na której widniał napis „Starsiege Tribes". Przejrzałem wszystkie gry i doszedłem do T1. Grałem jakieś 2 miesiące w Trening, chodziłem po mapie, strzelałem, poznawałem nowe rzeczy itd. Po pewnym czasie dostałem modem. WoW! Ale super jest ten internet, nagle przypomniałem sobie o T1. Ping 600-999, jak tu grać? Po paru godzinach dałem sobie spokój. Po długim czasie zauważyłem na okładce jakiegoś pisma napis „Tribes 2" – od razu zacząłem lekturę. Zakochałem się od pierwszgo wejrzenia, pobiegłem do sklepu i do tej pory nie żałuję tych 120 zł. W grze podoba mi się najbardziej jej poziom trudności – tu nikt nie nauczy się grać w jeden miesiąc, to wymaga czasu. No i oczywiście gra drużynowa. Bronie są świetnie wyważone i bardzo ciekawe, podobnie pancerze – każdy służy do czegoś innego i wszystkie mają jakieś wady i zalety.
Piotrusek: Od zawsze lubiłem gry multiplayer. Na początku był Unreal Tournament, niestety z moim łączem długo nie pograłem, chociaż bardziej do opuszczenia Unreala przyczyniły się po prostu moje umiejętności (a raczej ich brak). Gdy przeczytałem opis Tribes 2 w gazecie komputerowej, szczęka mi opadła. Taka grafa, połączenie pomieszczeń z otwartą przestrzenią, pojazdy. Ściągnąłem demo, trochę pograłem. Spodobało mi się, więc kupiłem pełną wersję. Wtedy przeżyłem szok. Takiego kodu sieciowego nigdzie nie widziałem. W T2 mogę spokojnie grać na zachodnich serwerach bez lagów i gra przypomina grę przez LAN. Zakochałem się w tej grze i chyba nigdy mi to nie minie (chyba ze wyjdzie Tribes 3).

ŚGK: Piotrusek, zacząłeś grać w T2 stosunkowo niedawno. Co byś poradził początkującym?
Piotrusek: Grajcie dużo, podpatrujcie lepszych. Nie zniechęcajcie się na początku, potem, gdy zdobędziecie już trochę doświadczenia, idzie o wiele łatwiej.
ŚGK: Wam dziękujemy za wywiad, wszystkim zawodnikom – za grę w meczu. Z fragiem! ❐

GRA ENDERA

W oczekiwaniu na ideał

sYslyavor

FELIETON

FPS, RPG, RTS, symulacje – to mówi właściwie wszystko o grach sieciowych. Pierwsze (jeszcze przed-internetowe) „erpegi" to czysto tekstowe pokraki, starczyło jednak, aby wciągnąć całkiem liczne grono graczy na długie miesiące. Symulacje? Ech, kto nie pamięta tego niezdarnego łączenia dwóch śp. Amig przez porty szeregowe, byleby móc pograć z kumplem w Interceptora? Porównajmy to może z dzisiejszą społecznością grającą w Microsoft Flight Simulator... O FPS-ach można długo – zaczęło się „na poważnie" od Duke Nukem 3D, który na LAN-ie zrobił zawrotną karierę, po czym zjawił się Quake i od tego momentu internet stał się domem dla milionów maniaków wirtualnych strzelanek. Zaś gdy skrót RTS zastąpimy tytułem Starcraft, wszystko również stanie się jasne.

Nietrudno zauważyć, że tryb multiplayer w poszczególnych kategoriach przeszedł ogromną ewolucję. Między pierwszymi tekstowymi RPG-ami (do dziś zresztą egzystującymi jako MUD-y) a najnowszymi produkcjami typu Star Wars Galaxies przepaść jest ogromna. W tych pierwszych nie było praktycznie grafiki, w tych ostatnich mamy doskonałe światy 3D, w których prócz postaci NPC napotykamy nie kilka lub kilkanaście osób, a wręcz tysiące innych graczy. Pięknym przykładem ewolucji może być tu seria Ultima ze szczególnym uwzględnieniem Ultimy Online (zwłaszcza w wersji Third Dawn). Ten ogólny trend do zwiększania liczby graczy mogących brać udział w rozgrywce w połączeniu z coraz większym stopniem realizmu grafiki (ze szczególnym uwzględnieniem grafiki 3D) jest charakterystyczny także dla innych gatunków. Zobaczmy wspomniany Microsoft Flight Simulator. Fraktalne chmury, pogoda dobierana do danych meteorologicznych z rejonu, w którym mieszka gracz, bogate w szczegóły tereny... Nie sposób tu pominąć małej dygresji. Nasz redakcyjny grafik ma zwykle opuszczone żaluzje. Przelatywał któregoś pięknego razu nad Bydgoszczą (komputerową rzecz jasna) i stwierdził, że jest paskudna pogoda. Wyjrzał przez okno – rzeczywiście, padało. Można zaryzykować twierdzenie, że za jakieś 5 lat będzie można odpalić MFS, podlecieć do Bydgoszczy i przez okno upewnić się, czy redakcja nie ma opóźnień w przygotowywaniu kolejnego wydania ŚGK...

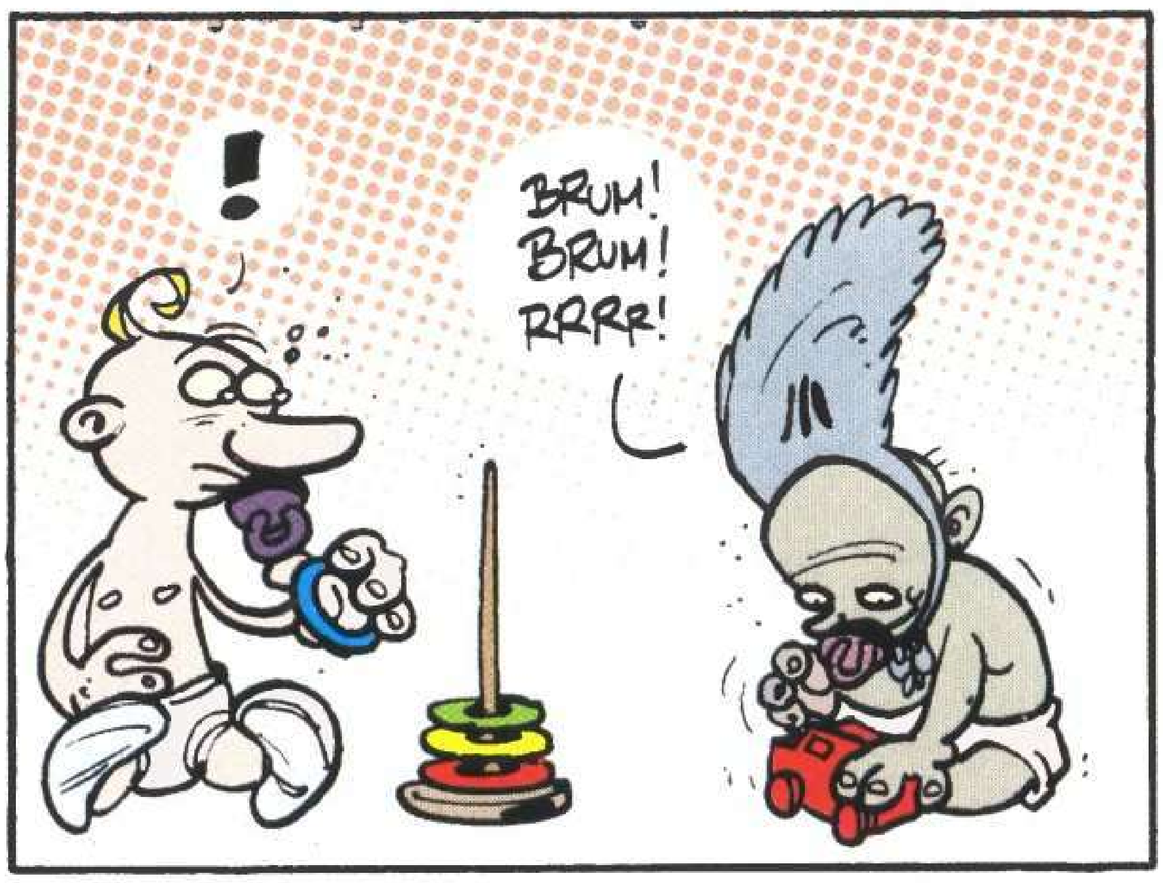
Strzelanki 3D także mają za sobą długą drogę. Te pierwsze rozgrywały się wyłącznie w ciasnych pomieszczeniach, gdyż tylko takie gwarantowały, że poradzi sobie z nimi mało wówczas wydajna grafika 3D. Akcent w rozgrywce położony był na indywidualizm, liczba graczy na serwerze rzędu paru osób. Z czasem coraz większą furorę zaczęły robić gry zespołowe i gdy popatrzymy na obecne statystyki okaże się, że „pierwotne" FPS-y praktycznie nie liczą się na świecie, bo świat kocha drużynowego Counter Strike'a, drużynowego Medal of Honor czy równie drużynowego Return to Castle Wolfenstein. Aby wygrać, nie wystarcza już wyłącznie wymordować więcej niż inni – należy wykonać określone zadanie. Coraz częściej pojawia się zróżnicowanie ról, w jakie gracz może wcielić się w FPS-ie: od stosunkowo prymitywnego podziału w RtCW (żołnierz, oficer, medyk, inżynier) do ogromnej gamy specjalizacji dostępnych w Tribes 2.

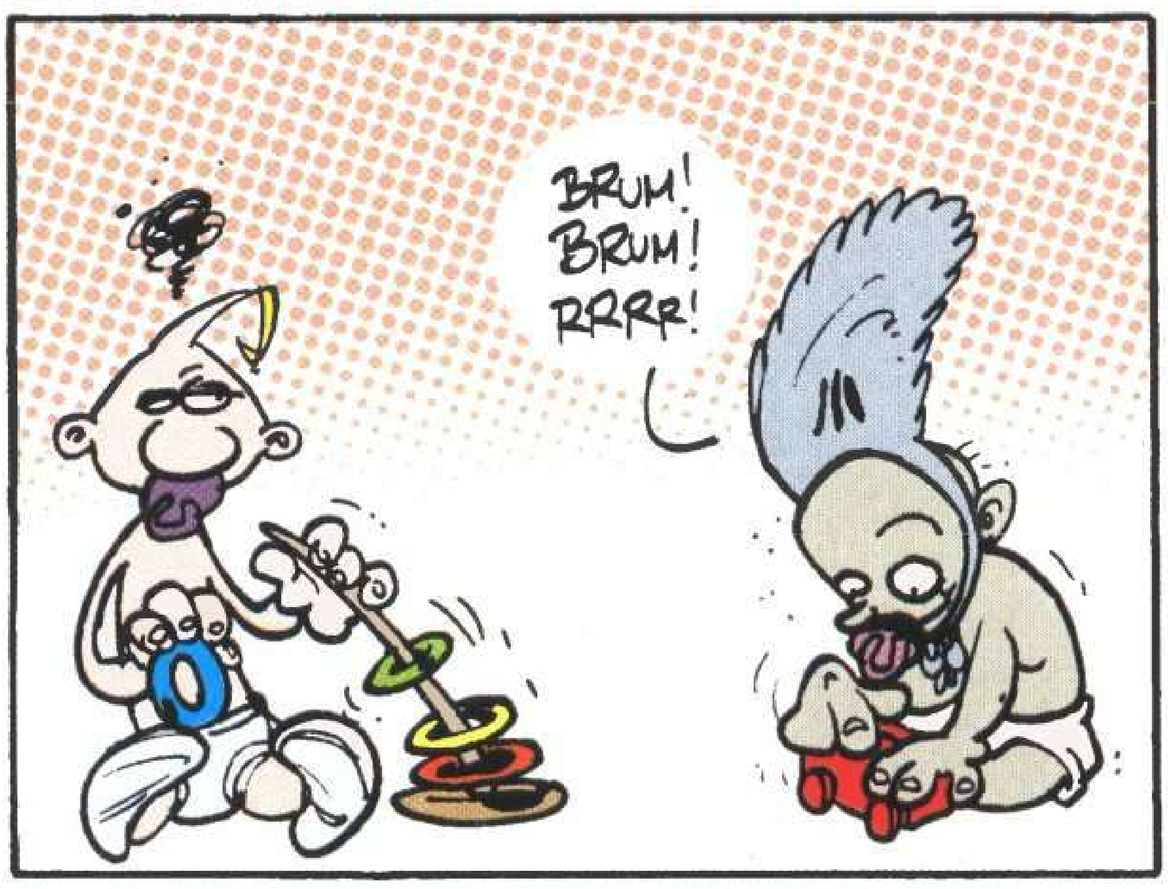
Analizując rozwój gier sieciowych trudno nie oprzeć się wrażeniu, że gry z różnych gatunków stają się do siebie coraz bardziej podobne. Sytuacja przypomina górską dolinę, na którą z kilku okolicznych szczytów schodzą lawiny: zaczęło się od kamyczków na kilku wzniesieniach, obecnie suną ogromne potoki – z jednej śniegu, z drugiej błota, z trzeciej kamieni – a za chwilę to wszystko spotka się na dnie doliny i dokładnie wymiesza. To, co napawałoby w rzeczywistości śmiertelną grozą, w przypadku gier sieciowych może wzbudzać wyłącznie przyjemny dreszczyk emocji. Puśćmy zatem wodze fantazji i wyobraźmy sobie taką grę:

Grafika wewnątrz pomieszczeń: Doom 3. Grafika na zewnątrz pomieszczeń: Tribes 2 + Planetside + Microsoft Flight Simulator. Mapa: konstrukcja jak w MFS (cała planeta). Rola gracza: a co sobie wymyśli. Może być żołnierzem biorącym udział w bitwie, która zapewni panowanie nad określonym obszarem planety. Im więcej będzie walczył, tym szybciej będzie na przykład biegał (nie ma sensu rozwój wszystkich cech wirtualnej postaci, bo część tego rozwoju to rozwój samego gracza, który z czasem jest na przykład coraz celniejszy). Mając do dyspozycji piechotę lub takie pojazdy jak samoloty czy łodzie podwodne gracz miałby cały przekrój możliwości oferowanych obecnie przez gry FPS i symulatory. Być może nie będzie go pociągała akcja, a strategia. Wówczas mógłby zająć się – niczym w RTS-ie – dowodzeniem. Jedyna różnica w tym, że dowodziłby nie wojskami kierowanymi przez komputer, a wojskami składającymi się z rzeczywistych graczy. Nie chce walczyć ani myśleć nad strategiami? Może zająć się handlem. Na początku pohandluje w jednym mieście, potem wpakuje się w jakiś pojazd i zacznie handlować między kilkoma. Dodajmy do tego elementy handlu kosmicznego (śp. Frontier) czy walk w kosmosie (serie osadzone w klimacie Gwiezdnych Wojen, tyle, że nastawione nie na grę singlową a na grę drużynową)... Jeśli to ładnie połączymy uniemożliwiając na przykład odlot z kosmodromu na planecie o ile wcześniej nasze wojska nie odbiją miasta z rąk wroga, to raptem się okaże, że cele graczy zainteresowanych FPS, RPG, RTS i symulatorami, a grającymi w taką grę, są zbieżne: do licha, odbijmy wreszcie to cholerne miasto i wynośmy się stąd!

Jeśli ktoś taką grę zrealizuje, wówczas kiepsko widzę, panie Lucas, widownię VII części Gwiezdnych Wojen. I chyba wiem, dlaczego do tej pory nie odkryliśmy żadnej pozaziemskiej cywilizacji. Bo oni najwyraźniej w taką SUPERGIERĘ już grają! ❐

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA





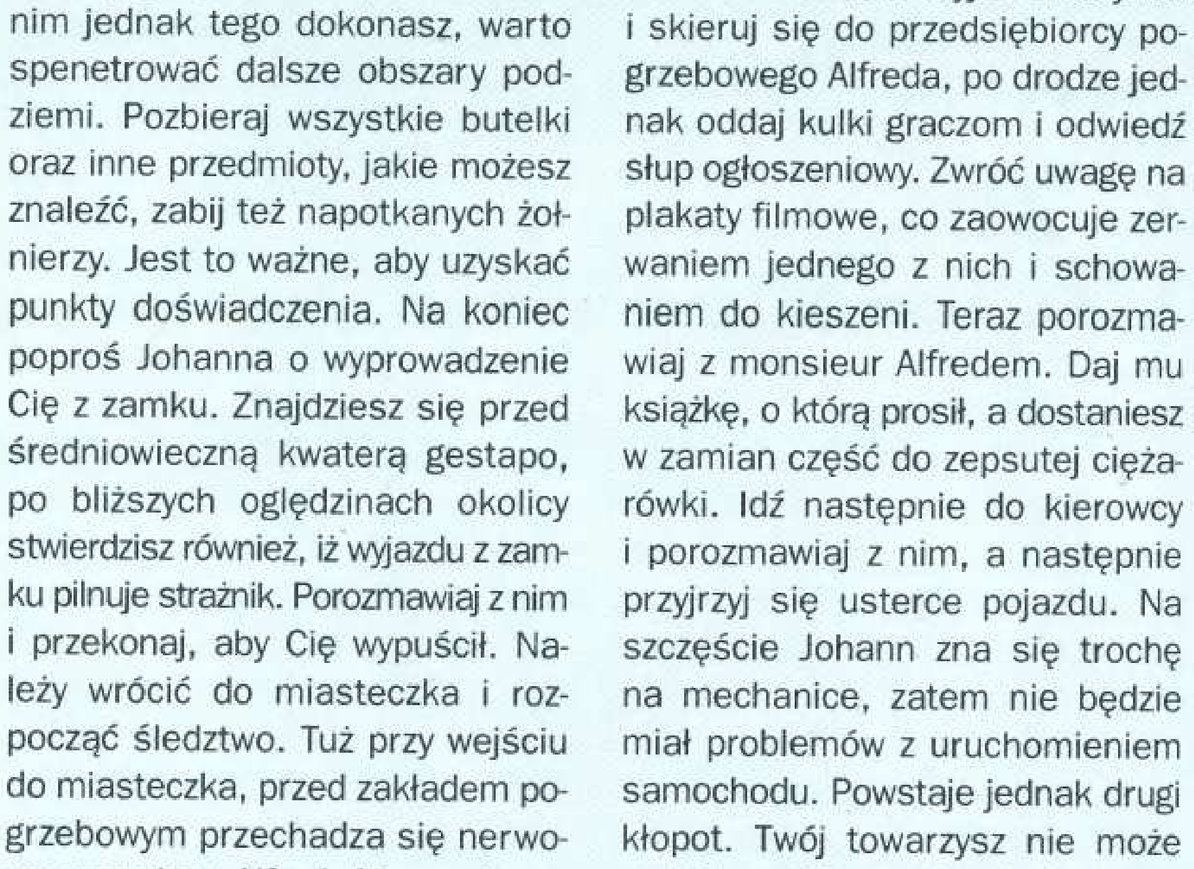
ANOTHER WAR

Piotr Bilski „Alien"

RPG z Polski rodem przedstawia przygodę niezbyt długą, jednak z pewnością dość trudną, jeśli chodzi o system walki, a także skomplikowaną pod względem rozwiązań niektórych problemów. Niniejszy tekst zawiera kompletny opis ukończenia głównej osi fabularnej, nie wyjaśniam jednak, w jaki sposób rozgrywać walkę – jest to sztuka, którą należy opanować samodzielnie.

Akt I

Zaczynamy głównym bohaterem w małym miasteczku Annecy, okupowanym przez Niemców. Twoim zadaniem jest tutaj uruchomienie zepsutej ciężarówki, aby móc kontynuować podróż. Po krótkim rozejrzeniu się po głównym rynku (jeszcze nie zbieraj żadnych przedmiotów!) należy wejść do kawiarenki Annecy. Wewnątrz znajdziesz swojego przyjaciela, Pierr'a, siedzącego przy stoliku. Rozmowa z nim pozwoli Ci rozeznać się wstępnie w sytuacji, jednak zostanie wkrótce przerwana przez Gestapo. Zostaniesz aresztowany i osadzony w zamkowym lochu. Rozejrzyj się po miejscu odosobnienia, ewentualnie zabierając ze skrzynki ziemniak oraz nóż (siłaczowi się to nie uda!). Z celi można wydostać się na trzy sposoby, co zależy od charakteru wybranej postaci. Siłacz musi wyważyć drzwi przy użyciu własnych mięśni, złodziej może otworzyć je przy pomocy wytrycha znalezionego w łóżku, inteligentowi zaś pozostaje zagadnięcie strażnika, aby otworzył celę. Po wydostaniu się na zewnątrz czeka Cię pierwsza walka z niemieckim żołnierzem. Po unieszkodliwieniu go ruszaj na północ, otwierając po drodze kratę. Zabij kilku Niemców i przeszukaj skrzynie po lewej stronie (znajdziesz tam m.in. swoje ubranie skonfiskowane w czasie aresztowania). Po dojściu do końca korytarza (w formie rozgałęzienia) natrafisz na duże skupisko skrzyń z serem. Jest to miejsce o tyle ciekawe, że zapasy tego artykułu spożywczego nigdy się nie wyczerpują, warto tu zatem wracać po każdym starciu w celu podreperowania sił witalnych (poza tym zawsze warto zabrać kilka sztuk dla Rene w kawiarni, który odpowiednio za nie zapłaci). Teraz skieruj się ze skrzyżowania na wschód, zabijając po drodze wszystkich strażników. Dotrzesz do drzwi, za którymi odbywa się przesłuchanie Twojego przyjaciela. Aby dostać się do środka, musisz podsłuchać rozmowę, a następnie zajrzeć przez wizjer. Wówczas drzwi zostaną otwarte – dostań się do środka i zabij gestapowca (trudne, bo szybko biega i sprawnie strzela z pistoletu – najlepiej użyj noża). Następnie wypada tylko wrócić do skrzyżowania i udać się na zachód. Tym razem napotkasz dwóch niezwykle sprawnych nożowników. Ponieważ są mistrzami w swoim fachu, najbezpieczniej jest walczyć z nimi pojedynczo przy użyciu pistoletu (jeśli takowy posiadasz). Korytarz kończy się drzwiami, za którymi znajdziesz dezertera Johanna. Należy zaproponować mu członkostwo w drużynie. Od tego momentu musisz na niego bardzo uważać – jego śmierć, podobnie jak Twoja kończy zabawę. Może on w każdej chwili zabrać Cię z podziemi, wystarczy go tylko o to poprosić. Zanim jednak tego dokonasz, warto spenetrować dalsze obszary podziemi. Pozbieraj wszystkie butelki oraz inne przedmioty, jakie możesz znaleźć, zabij też napotkanych żołnierzy. Jest to ważne, aby uzyskać punkty doświadczenia. Na koniec poproś Johanna o wyprowadzenie Cię z zamku. Znajdziesz się przed średniowieczną kwaterą gestapo, po bliższych oględzinach okolicy stwierdzisz również, iż wyjazdu z zamku pilnuje strażnik. Porozmawiaj z nim i przekonaj, aby Cię wypuścił. Należy wrócić do miasteczka i rozpocząć śledztwo. Tuż przy wejściu do miasteczka, przed zakładem pogrzebowym przechadza się nerwowo monsieur Alfred. Nie może on znaleźć odpowiedniej pozycji książkowej dotyczącej nawożenia roślin, która to czynność stanowi jego hobby. Należy zająć się poszukiwaniem rzeczonej literatury w antykwariacie, wcześniej jednak wróć na rynek główny, by znaleźć koło dębu trzech dżentelmenów z zapałem rozprawiających na temat gry w Boce (kulki). Dowiesz się, iż ich problem związany jest bezpośrednio z właścicielem antykwariatu, do którego musisz się natychmiast skierować. Rozmowa z właścicielem zorientowana jest na uzyskanie książki o nawożeniu, którą musisz po prostu kupić. Druga sprawa związana jest z rozmową na temat pogody. Dla każdej z postaci konwersacja wygląda inaczej: siłacz grozi antykwariuszowi, złodziej prosi Johanna o rozpoczęcie dialogu za Ciebie, natomiast inteligent prosi o spis książek. Gdy uda Ci się pozbyć tej postaci z pokoju, podejdź do biurka i zabierz kulki. Wyjdź z budynku i skieruj się do przedsiębiorcy pogrzebowego Alfreda, po drodze jednak oddaj kulki graczom i odwiedź słup ogłoszeniowy. Zwróć uwagę na plakaty filmowe, co zaowocuje zerwaniem jednego z nich i schowaniem do kieszeni. Teraz porozmawiaj z monsieur Alfredem. Daj mu książkę, o którą prosił, a dostaniesz w zamian część do zepsutej ciężarówki. Idź następnie do kierowcy i porozmawiaj z nim, a następnie przyjrzyj się usterce pojazdu. Na szczęście Johann zna się trochę na mechanice, zatem nie będzie miał problemów z uruchomieniem samochodu. Powstaje jednak drugi kłopot. Twój towarzysz nie może podróżować bez ważnych dokumentów, zatem musisz mu je zdobyć. W tym celu wróć do Alfreda i zapytaj go o kontakt z ruchem oporu. Zostaniesz odesłany do właściciela kawiarni, Rene. Zagadnięty o kontakt z partyzantami skieruje Cię do domku głęboko ukrytego w lesie. Problem w tym, że Rene nie zna hasła, na szczęście jest jeszcze monsieur Alfred, który zdradzi Ci ten sekret. Udaj się do lasu, który jest dość rozległy i pełen niemieckich żołnierzy różnego rodzaju. Należy być świadomym faktu, iż taka wyprawa należy do dość niebezpiecznych i musisz być do niej odpowiednio przygotowany, posiadając odpowiedni ekwipunek (w szczególności broń i amunicję). Wejście na zadrzewiony teren znajduje się na zachód od zamku Gestapo. Wrogowie dysponują zarówno pistoletami, jak i karabinami, niektórzy zaś posługują się granatami. Gdy dojdziesz do domku w lesie, podejdź



do drzwi i zapukaj. Spotkasz się z przedstawicielami francuskiego ruchu oporu. Dowiesz się, iż dokumenty możesz uzyskać wyłącznie w zamian za przysługę dostarczenia partyzantom skrzyni z ekwipunkiem zrzuconym przez brytyjskie lotnictwo. Musisz wrócić z lasu do miasteczka, a następnie udać się na wschód, gdzie stoi kościół otoczony cmentarzem. Przy budowli znajduje się krypta (przy wschodniej ścianie). W jednej z trumien po prawej znajdziesz rzeczoną skrzynię, którą trzeba odnieść do domku w lesie. Przed tą wyprawą również należy się odpowiednio zaopatrzyć, bowiem wszyscy wrogowie, których zabiłeś, będą na swoich miejscach. Gdy dostarczysz pakunek na miejsce, otrzymasz dokumenty i pozostaje Ci tylko wrócić na cmentarz. Porozmawiaj z grabarzem i wejdź do kościoła. Jako ostatnią czynność do wykonania, trzeba dostać się do podziemi. Można dostać się tam na trzy sposoby. Siłacz wyważy podłogę w lewym dolnym rogu (koło konfesjonału), złodziej wejdzie do studni na cmentarzu, zaś inteligent musi usiąść na krześle koło ołtarza i pociągnąć lewą poręcz, a pchnąć prawą. Dostaniesz się do małego pomieszczenia, po którym krąży trzech gestapowców. Walka z nimi jest trudna, jednak po jej zakończeniu masz możliwość porozmawiania z jednym z umierających przeciwników. Pozostanie Ci już tylko zabrać mapę ze schowka i wrócić z nią do samochodu. Teraz można już jechać do Jugosławii.

Akt II

Jugosławia nie należy do zbyt przyjaznych miejsc, choć zaludniają ją serdeczni i nie wylewający za kołnierz partyzanci. Po dość zabawnym przerywniku filmowym stanie przed Tobą zadanie spenetrowania obozu bojowników o wolność i demokrację (socjalistyczną). Kwatera główna nie należy do szczególnie małych, jednak na szczęście jest tu tylko sześć istotnych lokacji. Na początek należy udać się w lewą stronę, gdzie znajduje się pusta ziemianka. W niej znajdziesz plecak, który główny bohater powinien założyć. Dzięki temu zyska większą przestrzeń ładunkową. W następnej kolejności idź na górę planszy, powyżej ziemianki znajdziesz ślepego Petra, który rozlewa śliwowice. Próba otrzymania porcji pozwoli Ci stwierdzić, iż specyfik ten jest rozdawany na kartki. Teraz należy iść do ziemianki komendanta, znajdującej się w prawym górnym rogu mapki. Po dostaniu się do środka wysłuchaj meldunku składanego przez żołnierza (całkiem zabawny) i porozmawiaj z dowódcą. Konwersację z nim należy przeprowadzić dwukrotnie. Za pierwszym razem otrzymasz zadanie dostarczenia lwa do obozu (to ten pijany partyzant, z którym rozmawiasz na samym początku rozdziału). Za drugim natomiast zostanie Ci zlecona misja rozpalenia ogniska na tamie, która stoi po drugiej stronie lasu. Na początek powinieneś powędrować do wioski, gdzie znajduje się lwo. Droga wiedzie przez las pełen nieprzyjacielskich żołnierzy, tym razem jednak są oni znacznie lepiej uzbrojeni, dysponując granatnikami przeciwpancernymi oraz pistoletami maszynowymi. Przebicie się przez kilka sektorów pełnych hitlerowców na pewno nie należy do łatwych czynności, tym bardziej, że teren jest zaminowany. Aby dostać się do wioski, przejdź trzy sektory w kierunku północnym, skręć na zachód, wreszcie udaj się na północ. Na miejscu można nieco odetchnąć i ruszyć w kierunku domostwa kowala. Wewnątrz trzeba podnieść siekierę, która leży w pobliżu stołu i porozmawiać z gospodarzem. Podczas konwersacji zostanie podniesiony temat lwa oraz modyfikacji siekiery, którą przed chwilą zdobyłeś. W odpowiedzi otrzymasz zadanie znalezienia kowadła. Teraz pora na wymianę zdań z żoną kowala. Dowiesz się od niej, iż lwo najprawdopodobniej przebywa u Chlebcza. Po drodze w to miejsce

ANOTHER WAR – PORADY

1. Podczas walki jedną z podstawowych czynności jest bieganie. Ponieważ energia, która Ci to umożliwia, dość szybko się wyczerpuje, trzymaj zawsze w zapasie tanie i niskokaloryczne jedzenie typu kromka chleba lub kawałek sera. W normalnej sytuacji trzeba chwilkę poczekać na odnowienie się tej energii, jednak po zjedzeniu choćby najmniejszego kawałka pożywienia, jej poziom wraca do wartości maksymalnej.

2. O swoich bohaterów należy dbać, w szczególności jednak chodzi tu o główną postać oraz Johana. Przez sporą część rozgrywki będziesz posiadać tylko ich, zaś śmierć któregokolwiek oznacza konieczność powtarzania tego fragmentu akcji. Z tego powodu należy zawsze posiadać przy sobie duże ilości artykułów żywnościowych i medycznych. Co ciekawe, postacie mogą się wymieniać przedmiotami na planszy wyposażenia bez względu na to, w jakiej odległości od siebie się znajdują.

3. Zawsze warto angażować się w walkę z przeciwnikami, chyba, że nie dysponujesz odpowiednią ilością amunicji lub środków leczniczych. Dzięki eliminacji kolejnych przeciwników możesz zyskać przedmioty, które potem da się odsprzedać oraz punkty doświadczenia, umożliwiające rozwój postaci. Unikanie starć na dobrą sprawę nie wychodzi na zdrowie, bowiem z czasem przeciwnicy są coraz bardziej wymagający!

4. Pomiędzy istotnymi lokacjami, takimi jak np. tama i wioska, na ogół rozpościera się ziemia niczyja, zamieszkiwana przez najprzeróżniejszych przeciwników. Interesującą właściwością tych miejsc jest ciągła odnawialność nieprzyjaciół, co oznacza iż nawet jeśli oczyścisz całą planszę, gdy następnym razem ją odwiedzisz, znowu będzie zaludniona. Jest to o tyle ważne, że wszelkie eskapady trzeba planować z uwzględnieniem wrogów do likwidacji.

5. Nie używaj broni, jeśli nie posiadasz odpowiedniej umiejętności. Postać, która dysponuje odpowiednimi charakterystykami predestynującymi ją do korzystania z konkretnego oręża (np. posiada wystarczającą zręczność i siłę), nie ma zaś ani jednego punktu zdolności w posługiwaniu się tym typem broni, będzie tylko marnować pociski. Dużo efektywniejsze będzie wówczas przerzucenie się na nóż lub gołe pięści (choć w późniejszych etapach walka wręcz okazuje się po prostu niewykonalna).

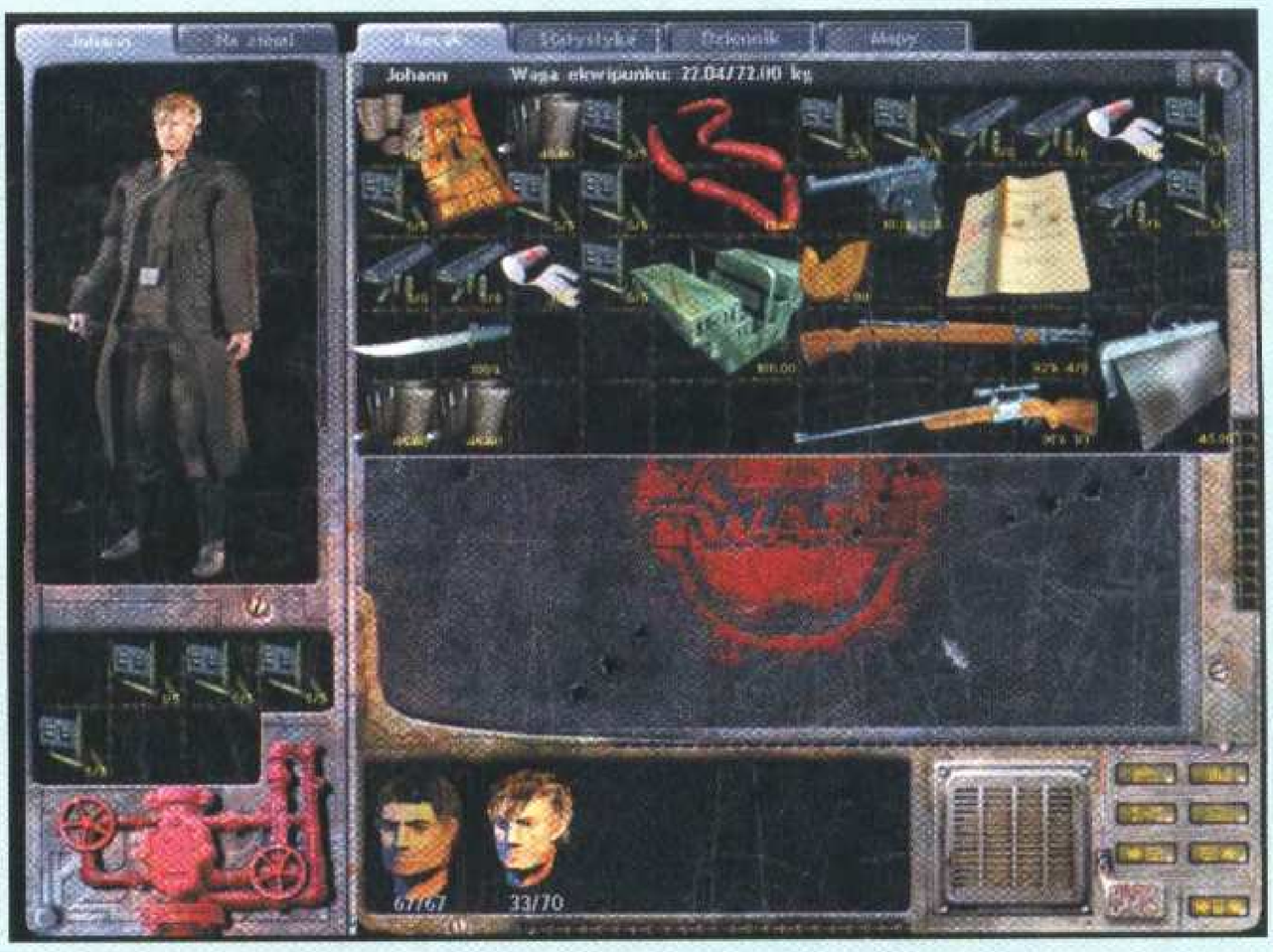
6. Każdy rodzaj broni stopniowo się zużywa. Jeśli nie chcesz stracić żadnego egzemplarza, musisz posiadać duże skrzynki z narzędziami. Tylko one są w stanie dokonać gruntownej renowacji i naprawić uszkodzenia. Jeśli zatem posiadasz kilka rodzajów tego samego sprzętu, bardziej opłaca się eksploatować wszystkie w pewnym stopniu, niż jeden całkowicie (bo wówczas go stracisz).

zajrzyj na pole i zlokalizuj podkowę. Właśnie w tym miejscu znajdziesz kowadło, które jest zakopane w ziemi. Jeśli oddasz ten przedmiot kowalowi, siekiera zostanie zmniejszona. W lewym dolnym rogu wioski stoi domek staruszki, do której warto udać się w następnej kolejności. Po krótkiej rozmowie z tą osobą otrzymasz dwa zadania, mianowicie dostarczenie drewna na opał oraz wody ze studni. Drwa można narąbać przy pomocy pieńka znajdującego się na podwórzu za domkiem (przy pomocy skróconej siekiery). Sprawa z wodą jest nieco bardziej skomplikowana, bowiem na początek musisz znaleźć odpowiednie naczynie, w którym mógłbyś ją przenieść. Poszukiwania należy przeprowadzić w młynie, gdzie znajduje się wiadro (chyba, że przyniosłeś je z poprzedniego aktu, ale nie jest to konieczne). Przy okazji warto porozmawiać z młynarzem. Dysponując wiadrem, idź do studni, nabierz wody i oddaj obie rzeczy (tzn. naczynie z wodą i drewno) staruszce. Dzięki temu przy każdej następnej wizycie (połączonej z noclegiem), będziesz uzdrawiany, co w tym akcie nie jest bez znaczenia. Nareszcie pora odwiedzić Chlebcza, u którego powinien znajdować się lwo. Jego dom znajduje się w prawym dolnym rogu wioski. Ta postać pełni rolę analogiczną do Rene z Annecy, tutaj bowiem możesz również pohandlować. Porozmawiaj z Chlebczem na temat lwa. Dowiesz się, iż aby odzyskać partyzanta, musisz dostarczyć skrzynkę śliwowicy. Kup również kiełbasę, która za moment przyda się do obłaskawienia psa rezydującego w budzie na podwórku staruszki. Kiedy wywabisz czworonoga z legowiska, wyjmij z budy kurę. Będzie ona znosić życiodajne jajka, odnawiające Twoje punkty wytrzymałości. Tak wyposażony możesz ruszyć w kierunku tamy (można do niej trafić na dwa sposoby – przez las lub krótszą drogą prosto z wioski – ta druga opcja jest chyba lepsza), przedzierając się przez zastępy przeciwników – tu bardzo przydają się granaty, karabin snajperski oraz pistolet maszynowy. Po dotarciu do tamy, wystarczy zapalić ognisko, by zaliczyć jedno z zadań. Możesz od razu po tej operacji wrócić do obozu partyzantów i zameldować się u komendanta. Zostaniesz pochwalony i otrzymasz upragnione kartki za śliwowicę. Niestety, nie oznacza to automatycznego pozyskania śliwowicy u ślepego Petra. Nie czując od Ciebie woni alkoholu, nie będzie chciał w ogóle z Tobą rozmawiać, nie mówiąc o obsłudze. Aby poradzić sobie z tą drobną trudnością, należy pójść do ogniska – znajduje się na środku obozu i porozmawiać z Johanem o śpiewaniu (aby Twój towarzysz mógł zadziwić partyzantów mocą swojego głosu, będzie potrzebował jajka zniesionego przez Twoją kurę). W ten sposób staniesz się posiadaczem jednej butelki wódki, którą musisz wypić na spółkę ze swoim kompanem (wystarczy z nim o tym porozmawiać). Teraz możecie spokojnie iść do Petra i odebrać zasłużoną skrzynkę śliwowicy. Z nią z kolei musisz wrócić do wioski (ponownie przedzierając się przez zastępy niemieckich żołnierzy), by oddać ją Chlebczowi. W zamian otrzymasz lwa, którego powinieneś... włożyć sobie do plecaka i zanieść do obozu partyzantów. Gdy dotrzecie na miejsce, po krótkiej rozmowie uzyskasz kolejnego kompana. Teraz pora na nieco ryzykowny fragment etapu. Wróć do wioski i znajdź Ribbentropa, który stoi po lewej stronie planszy. Po krótkiej i niezbyt przyjemnej konwersacji zostaniesz skazany na rozstrzelanie. Miejsce egzekucji znajduje się na wschód od wioski, w odrębnej lokacji. Jeśli przeżyjesz, wróć do wioski, tym razem jednak każ Johanowi konwersować z Ribbentropem, dzięki czemu Twój przyjaciel zyska przychylność rozmówcy. W następnej kolejności udaj się do kowala, by porozmawiać z nim o więźniu przetrzymywanym na terenie osady. Skieruje się w stronę aresztu (który znajdziesz za Ribbentropem), podejdź do jednego z okienek piwnicznych i zagadaj do więźnia. Usłyszysz dość dziwaczną historię o sobowtórze Ribbentropa, który znajduje się właśnie tutaj. Aby upewnić się co do prawdziwości słów więźnia, musisz tym razem pójść na most, który stoi po prawej stronie wioski, za kapliczką. Oczywiście po drodze czeka Cię przeprawa przez las pełen Niemców. Gdy dotrzesz na miejsce, znajdziesz samochód z Francji. Po zbadaniu całego miejsca pozostaje Ci już tylko wrócić do wioski. Porozmawiaj ponownie z więźniem o sposobie zdemaskowania sobowtóra Ribbentropa, a następnie zastosuj się do jego wskazówek. Teraz czeka Cię ostatni, jednak najważniejszy fragment tego aktu – mianowicie walka z sobowtórem w miejscu rozstrzelania. Od jej wyniku zależy, co się z Tobą stanie w następnym odcinku przygody. Jeżeli uda Ci się zwyciężyć (co oczywiście nie jest łatwe), wróć do wioski i uwolnij prawdziwego Ribbentropa. W wyniku tego manewru zostaniesz przetransportowany do niemieckiej wioski, przy której wybudowano obóz pracy. Jeśli jednak przegrasz, zostaniesz aresztowany i odstawiony do samego obozu pracy.

Akt III

Tym razem znajdujesz się na terenie niemieckim. Opis zaczniemy od wioski, przy założeniu, że udało Ci się wygrać walkę z sobowtórem Ribbentropa. Lokacja nie jest szczególnie duża, jednak zanim zrobisz coś konkretnego, rozejrzyj się dookoła. Kiedy zlokalizujesz pszczelarza (w dolnej części planszy), nawiąż z nim rozmowę. Powinieneś u niego kupić maskę pszczelarską oraz słoik miodu. Teraz powinieneś udać się do sąsiada, również pszczelarza, który oskarża osobę, którą odwiedziłeś jako pierwszą o kradzież rójfurera. Wróć do domu tej postaci i odzyskaj pszczołę. Dokonasz tego zakładając się, że zdołasz szybciej zebrać słoik miodu. W tym celu zostaną przeprowadzone zawody, które musisz wygrać. Dzięki temu odzyskasz rójfurera, którego powinieneś jak najszybciej odnieść sąsiadowi. On Cię sowicie wynagrodzi. W następnej kolejności trzeba udać się na pocztę i porozmawiać na temat czołgu stojącego na ulicy. Gdy dowiesz się nieco więcej na jego temat, kup farbę i pomaluj go. Teraz znajdź dom, przy którym leży plecak – on również powinien zostać założony na plecy. Po wykonaniu tej czynności, możesz wrócić na pocztę, by wysłać paczkę do obozu pracy. W tym celu przygotuj ją i porozmawiaj o niej z pracownikiem poczty. Jeśli uda Ci się tego dokonać, pozostaje tylko zaczepienie żandarmów niemieckich i poinformowanie ich o pomalowaniu czołgu. Za to przestępstwo zostaniesz wtrącony do obozu. Gdy znajdziesz się wewnątrz, odwiedź wszystkie baraki. W jednym z nich znajduje

się Juri, który zleci Ci zdobycie dynamitu. Nie jest to oczywiście łatwe zadanie, dlatego pierwszą rzeczą, jaką powinieneś teraz zrobić, jest rozmowa z kobietą, która również przebywa w obozie. Pierwsza próba konwersacji nie powiedzie się, bowiem osoba ta nie będzie w ogóle chciała podejmować jakiegokolwiek tematu. Aby zmienić jej nastawienie, powinieneś podejść do strażnika i zapytać go o jej imię. Bogatszy o taką wiedzę, możesz wrócić do kobiety i ponownie spróbować szczęścia. Tym razem uda Ci się i dowiesz się, co trzeba zrobić, aby dostać się do fabryki. Zanim jednak do niej trafisz, znajdź dom komendanta obozu i zabierz z niego Twoje rzeczy, które zostały skonfiskowane przy aresztowaniu. Oczywiście rewizji należy dokonywać pod nieobecność gospodarza. Wszystko, czego potrzebujesz, znajdziesz w szafie. Teraz udaj się w stronę torów, gdzie stoi strażnik pilnujący skrzynek z dynamitem. Jeśli masz przy sobie plakat Hitlera z Annecy (akt I), możesz mu go dać, sam zaś zdobędziesz dynamit. Ładunki wybuchowe należy zwrócić Juriemu, który zamierza przy ich pomocy wysadzić fragment ogrodzenia obozowego. Kiedy tego dokona, wróć jeszcze do obozu i skieruj się do pierwszego baraku po prawej stronie. Za nogami więźnia tam się znajdującego znajdziesz łyżkę. Udaj się do baraku z podkopem i przy pomocy łyżki dokończ dzieło, a wydostaniesz się na zewnątrz. Teraz możesz pójść do wioski, jeśli wcześniej tam nie byłeś. Czekają Cię wówczas zadania opisane w pierwszym akapicie tego punktu. Pora na powrót do Jugosławii. Gdy znajdziesz się na miejscu, skieruj swoje kroki do domu publicznego w obozie partyzanckim (wcześniej nie mogłeś się tam dostać). Zażądaj bielizny, która jest Ci potrzebna w celu dostania się do fabryki. Następnie wypada już tylko zdobyć butelkę śliwowicy (np. w taki sam sposób, jak poprzednio) i możesz wracać do Niemiec. Do obozu dostaniesz się przy pomocy tajnego podkopu. Porozmawiaj z kobietą, która zleciła Ci zdobycie bielizny i śliwowicy (nazywa się Manuela Hupała) i daj jej oba przedmioty. Teraz możesz iść w kierunku fabryki, Manuela będzie już na Ciebie czekać z przepustką. Penetracja fabryki po raz kolejny wiąże się z koniecznością stoczenia szeregu walk z żołnierzami niemieckimi, tym razem jednak wspieranymi przez dziwacznego stwora. Gdy uda Ci się je zwalczyć (na potwory działa rójfurer), znajdź swego przyjaciela Pierre'a i porozmawiaj z nim. Aby zakończyć ten etap, musisz jeszcze tylko pokonwersować z doktorem Mengele. Teraz możesz wracać do Francji.



Akt IV

Gdy wrócisz do Annecy, swoje kroki skieruj do Cafe Annecy. Tu powinieneś kupić od Rene bandaż. Z tym przedmiotem udaj się na cmentarz, znajdź grabarza i zabandażuj go. W następnej kolejności powinieneś udać się do krypty, tej samej, w której znajdował się ładunek dla partyzantów. Na środku sali jest prawdziwa mapa. Dzięki niej dowiesz się, iż musisz jechać do Leningradu w Rosji. Po drodze do miasta możesz spodziewać się zaciekłych ataków ze strony zarówno Niemców, jak i Rosjan. Obie grupy są bardzo dobrze uzbrojone, zatem jeszcze we Francji powinieneś zaopatrzyć się w odpowiedni sprzęt. Gdy dotrzesz do miasta, musisz znaleźć Borysa Polewoja i porozmawiać z nim. Dzięki temu przyłączy się do twojej drużyny, zaś Rosjanie przestaną Cię atakować, gdy będziesz w terenie. Rozmowa z nim powinna dać Ci ważne informacje na temat fabryki i grasujących w niej duchów. Będąc jeszcze w Leningradzie znajdź spekulanta, u którego należy kupić dynamit. Posiadając niezbędny sprzęt możesz pójść nad zamarzniętą rzekę, gdzie znajduje się człowiek łowiący ryby. Zagadnij go i wymień dynamit na linę. Teraz pora na spenetrowanie fabryki, którą znajdziesz po przeciwnej stronie, na zachód od miasta. Musisz znaleźć wejście do kanałów, do których dostaniesz się właśnie przy użyciu liny. Idąc korytarzem, powinieneś znaleźć w ścianie przełącznik, który należy uruchomić. Pora na ostatnią fazę rozgrywki, która zakończy się na Islandii. Zanim jednak będziesz mógł kontynuować podróż, musisz iść podziemiami zwalczając wszystkich przeciwników, aż natrafisz na drabinę. Przy jej pomocy zejdź do sali, w której znajduje się imponująca liczba stworów najwyraźniej nie nastawionych do Ciebie przyjaźnie. Ponownie dobrym narzędziem walki okazuje się rójfurer. Po zakończeniu walki należy podejść do słupa, przyłożyć do niego nowo zdobytą mapę z Francji i wrzucić monetę. Zostaniesz wówczas automatycznie przetransportowany na Islandię, razem z Tobą zaś Johan.

Epilog

Gdy dotrzesz na miejsce, okaże się, iż Niemcom udało się zrealizować swój straszliwy plan i przywołali boga, przy pomocy którego zamierzają zapanować nad światem. Zanim będziesz mógł się z nim zmierzyć, musisz zlikwidować Niemców, którzy stoją Ci na drodze. Gdy zostaniesz sam na sam z bogiem, porozmawiaj z nim. Twój przeciwnik wydaje się pozornie nie do zniszczenia, na szczęście istnieje pewien prosty, choć zaskakujący sposób. Wystarczy, aby Johan rzucił w niego ziemniakiem, a bóg wróci tam, skąd przybył. To wszystko, świat po raz kolejny został uratowany! ❐

WARRIOR KINGS

Piotr Bilski „Alien"

RTS osadzony w realiach alternatywnego świata średniowiecznego z poważnym dodatkiem fantasy należy do dość nowatorskich produkcji pod względem technicznym, jednak jeśli chodzi o stosowaną strategię, nie ma tu zbyt wiele nowości. Jedną z cech charakterystycznych gry są niewątpliwie długie i złożone scenariusze, które wymagają etapowego zdobywania terenu. W niniejszym tekście przedstawiam ogólne założenia programu oraz kilka niuansów związanych z rozbudową miast i zdobywaniem terenu.

ZARZĄDZANIE ARMIĄ

W **Warrior Kings** do dyspozycji otrzymujesz cztery oryginalne rodzaje jednostek (nie licząc floty i wojsk oblężniczych), charakteryzujące się odmiennymi cechami charakterystycznymi. Twoim głównym zadaniem będzie dokonanie wyboru pomiędzy nimi i ustalenie odpowiednich proporcji ilościowych dla każdej formacji. Jak wiadomo, rzeczonymi oddziałami są: lekka piechota, wyposażona w broń strzelecką (do takich zaliczają się np. łucznicy), ciężka piechota, używająca oręża do walki w bezpośredniej odległości (pikinierzy, włócznicy, najmnicy), ciężka i lekka kawaleria. Co prawda oprócz nich występuje jeszcze sporo oddziałów o rodowodzie, powiedzmy, magicznym, typu kapłan, czy inkwizytora, zawsze ich umiejętności oscylują gdzieś pomiędzy lekką i ciężką piechotą, zatem nie wydaje się celowe wyodrębnianie ich ze struktur armii.

Pierwszą kwestią, nad jaką należy się poważnie zastanowić, jest skład własnej armii, oczywiście z uwzględnieniem jednostek, które da się wyprodukować. Doświadczenie wskazuje, iż najcenniejszymi oddziałami, przynajmniej jeśli chodzi o walkę w polu, są zawsze strzelcy dowolnego rodzaju. Posiadani w dużych ilościach (czy to w formie pieszej, czy konnej) potrafią wygrać bitwę, zanim tak naprawdę się ona rozpocznie. Korzyści osiągane z posiadania dużej liczby strzelców są oczywiste – zasypują każdego agresora gradem pocisków, siejąc spustoszenie w jego szeregach, dzięki czemu do Twoich linii dociera on bardzo osłabiony. Dodatkowym atutem jest możliwość umieszczenia takich wojsk na wzniesieniu, co znacząco zwiększa zasięg ich strzału i czyni jeszcze trudniejszymi do pokonania. Jeśli zatem nie planujesz szturmów na wielkie i świetnie bronione twierdze, a jedynie zadania zwiadowczo-pacyfikacyjne z udziałem niezbyt dużej liczby żołnierzy, spokojnie możesz oprzeć swoją siłę właśnie na strzelcach. Naturalnie powinieneś posiadać także piechotę pierwszoliniową, jednak nie musi ona być zbyt liczna. Do zmasakrowania osłabionego przeciwnika naprawdę nie potrzeba wielkich sił. Co do kawalerii, jest ona zawsze przydatna, a to ze względu na dwie interesujące właściwości. Pierwszą jest możliwość szybkiego przemieszczania się w terenie, dzięki czemu jesteś w stanie błyskawicznie reagować na zmianę sytuacji, np. ruszając na pomoc atakowanym wieśniakom. Druga natomiast to wykonywanie szarży, co w przypadku słabo wyposażonych obrońców oznacza łatwe zwycięstwo. Należy jednak podkreślić, iż kawaleria to dość wrażliwy rodzaj jednostki, który najlepiej spisuje się tylko podczas ataku, nie należy zatem dopuszczać do okrążenia Twoich jeźdźców, najlepiej trzymać ich z daleka od pola bitwy, wprowadzając jedynie na chwilę, by przesądzić wynik starcia. Proporcje w przypadku walki z lżejszym wrogiem powinny być zatem następujące: czterdzieści procent składu osobowego stanowią strzelcy, trzydzieści piechota i trzydzieści kawaleria. Do tego można doliczyć również zwiadowców, nie biorących co prawda bezpośredniego udziału w walce, jednak odkrywających nieznany teren, a przez to ułatwiających Ci znacznie zadanie.

Eskortowanie transportów lub przemieszczanie dużych mas wojska wymaga zachowania odpowiednich formacji. Uwagę zwraca kawaleria z przodu, która w razie napotkania przeciwnika zaatakuje, aby dać czas pozostałym jednostkom na przegrupowanie.

Jeśli chodzi o formacje, ich stosowanie ma znaczenie dopiero w bitwach, w których bierze udział naprawdę dużo wojsk, tzn. powyżej setki żołnierzy po każdej ze stron. Do tego czasu nie opłaca się budować wielkich armii, lepiej za to skupić się na odpowiednim doborze żołnierzy w obrębie formacji. Kiedy jednak przeciwnik zaczyna wystawiać pokaźne grupy militarne, jasnym staje się, iż nie da się go pokonać przy pomocy dwudziestu łuczników. Wówczas nie tylko trzeba zwiększyć udział procentowy wojska w całkowitej populacji, ale także zastosować jedną z możliwych strategii. Ponieważ duże masy wojsk mają problem nie tylko z przemieszczaniem się, ale również zmianą formacji. Idealnym przypadkiem jest narzucenie ustawień oddziałów przed bitwą i nie zmienianie ich już w ogóle, chyba, że sytuacja naprawdę tego wymaga. Przede wszystkim warto zauważyć, iż dużo ciekawiej jest się bronić,

niż atakować, a to ze względu na fakt, iż można dużo efektywniej wykorzystać strzelców. Atakujący zawsze będzie się nadziewał na Twoją obronę i nieodmiennie poniesie większe straty, aby więc wygrać musi dysponować znacznie większymi siłami. Jak jednak zmusić nieprzyjaciela do ataku, zwłaszcza gdy to Ty wkroczyłeś na jego ziemie? Okazuje się, iż jest to stosunkowo proste. Wystarczy główne siły zostawić gdzieś w odpowiednim miejscu, np. rozmieścić je szeroką linią na szczycie łańcucha górskiego i wysłać do przodu samotnego odważnego jeźdźca, który sprowokuje wroga do podjęcia działań zaczepnych. W przypadku komputerowego przeciwnika jest to o tyle proste, że wystarczy mu się pokazać, a na pewno za Tobą podąży. Jeśli zaś chodzi o żywego przeciwnika, trzeba się nieco bardziej napocić, tzn. przede wszystkim podprowadzić wojska znacznie bliżej i rozpocząć regularne oblężenie, atakując na początek farmy. W takiej sytuacji oponent nie będzie miał innej możliwości, jak podjąć próbę usunięcia Cię ze swoich terenów. Wykorzystanie formacji ma wówczas niezwykle istotne znaczenie. Ponieważ zamierzasz się bronić, należy ustawić wszystkie swoje wojska w możliwie długie linie. Dotyczy to głównie piechoty, która podczas działań defensywnych sprawia się najlepiej, nie musi bowiem wcale się przemieszczać, a tylko skupić na nadchodzących nieprzyjaciołach. Reguła ta dotyczy piechoty w całości, należy bowiem zakładać, iż podczas bitwy nie dojdzie już do znacznych przemieszczeń wojsk. Z kolei kawaleria najlepiej działa w formacji klina, który umożliwia jej bardzo dynamiczny i sprawny atak. Jest on szczególnie efektywny, gdy uda Ci się zaatakować przeciwnika od boku (dlatego tak istotne jest trzymanie kawalerii gdzieś z boku, by móc ją wprowadzić do akcji po uważnym wybraniu celu). Jeśli zaś chodzi o pozostałe formacje, tj. kolumnę oraz koło, przydają się one w konkretnych przypadkach. Koło to typowa formacja obronna, tym bardziej, że ustawieni w ten sposób żołnierze nie mogą się przemieszczać. Należy ją zastosować w momencie gdy Twój oddział został otoczony i nie ma szans na przebicie się, nie nadchodzą również posiłki. Trzeba przyznać, że tak walczą zwykle straceńcy (patrz taktyka rycerzy Jedi w „Ataku klonów"), jednak jest to dobry sposób na zaangażowanie znacznych sił przeciwnika, które na pewno poniosą straty podczas eliminacji okrążonych wrogów. Z kolei kolumna to typowa formacja do podróżowania, której zdecydowanie nie należy stosować podczas walki, jedynie w celu szybkiego dostania się w konkretne miejsce. Ponieważ jednak przeciwnikowi zdarza się czasem wejść w ten sposób w Twoje pole rażenia, wykorzystaj okazję, likwidując go tak szybko, jak się da.

Przyjrzyjmy się teraz najpopularniejszym strategiom, które można wykorzystać podczas akcji. Niewątpliwie obrona to najwygodniejszy sposób walki, z uwzględnieniem jednak ukształtowania terenu. Należy miejsce walki dobrać tak, aby jak najwięcej na tym skorzystać. Przede wszystkim, wojska ustawiaj na wzgórzach. Dzięki temu nieprzyjaciel będzie musiał atakować pod górę, co na pewno mu nie pomoże, a Tobie i owszem. Druga sprawa to bezwzględny imperatyw ochrony swoich łuczników. Muszą oni stanowić drugą linię, znajdując się dostatecznie blisko, aby swoim zasięgiem obejmować znaczną część terenu poniżej, a jednocześnie dostatecznie daleko, aby czuć się bezpiecznie. Piechota specjalizująca się w walce bezpośredniej musi ich zasłonić i nie dopuścić żadnego agresora do łuczników w przeciwnym wypadku nastąpi masakra. Jeśli dysponujesz wyjątkowo silną postacią, taką jak bohater, czy kapłan, dobrze jest go wystawić do przodu, aby zadawał przeciwnikom jak największe obrażenia, należy być jednak przygotowanym do natychmiastowej ucieczki, gdyby życie którejś z postaci znalazło się w niebezpieczeństwie. Ogólnie rzecz biorąc, staraj się prowadzić ostrzał tak długo, jak to tylko możliwe. Jeśli uda Ci się tego dokonać, atak jakiejkolwiek z Twoich formacji powinien przesądzić o wyniku starcia. Nie musisz wówczas zastanawiać się, czy kawaleria powinna atakować ciężką piechotę, bowiem osłabiony przeciwnik nie będzie w stanie Ci się oprzeć.

Nieco inaczej wygląda sprawa z oblężeniami. Jak wiadomo, nieprzyjaciel potrafi wybudować szereg instalacji, które znacząco utrudniają zdobycie jego włości. Chodzi tu oczywiście o fortece, wieże strażnicze i grube mury. Jeśli chodzi o samodzielne placówki strażnicze, mogą one zostać zniszczone nawet przez łuczników wyposażonych w og-

Rozmieszczenie budowli w obrębie miasta jest bardzo ważne ze względu na umożliwienie dostępu wszystkich jednostek do budynków przez nie obsługiwanych. Czasami należy zostawić miejsce na środku miasta, aby móc tam gromadzić wojska, wieśniaków i wozy.

Podstawowa taktyka bitewna zakłada ustawienie łuczników w drugiej linii, tuż za ciężką piechotą. Dzięki temu będą oni mogli z bezpiecznej odległości dziesiątkować napastników. Kawaleria zaatakuje z boku, aby zakończyć starcie.

Pola uprawne są niezwykle potrzebne do utrzymania dużej i sprawnej armii, należy posiadać zatem ich dużo i w niewielkiej odległości od wioski, dzięki czemu ich pozyskanie będzie odbywać się szybko i efektywnie.

niste strzały. Jeśli ustawią się na wzniesieniu, ich życie nie będzie nawet narażone na szwank. Gorzej, gdy oponent dysponuje budowlami kamiennymi. Do ich eliminacji niezbędne są machiny oblężnicze, niezwykle wrażliwe na ostrzał wszystkich innych jednostek, jednak niezastąpione podczas kruszenia murów. Atak na wrogie miasto powinien zatem przebiegać w dwóch etapach. Pierwszy to eliminacja wojsk broniących dostępu do osady. Jest to zadanie trudne i niebezpieczne, bowiem znaleźć się możesz pod ostrzałem z wież. Jeśli uda Ci się oczyścić pole dla machin oblężniczych, wycofaj pozostałe wojska i pozostaw im pole. W momencie otworzenia drogi do środka miasta, ponownie zaatakuj wszystkimi rodzajami wojsk (formacje nie mają tu wielkiego znaczenia, zasady walki w osadzie nie pozwolą Ci na przeprowadzenie szarży ani zorganizowanego natarcia.

ZARZĄDZANIE WIOSKAMI

Wbrew pozorom budowanie i kierowanie osadą ma najważniejsze znaczenie dla Twoich postępów na każdej planszy, akcje zbrojne są bowiem jedynie konsekwencją dobrze zaplanowanej polityki gospodarczej. Od samego początku należy zatem z uwagą podchodzić do zagadnień związanych z wydobywaniem surowców oraz wznoszeniem kolejnych budowli.

Zacznijmy od łańcucha zależności związanych z zaopatrzeniem. Podstawowym surowcem, którego potrzebujesz do wyżywienia swoich podwładnych (zarówno cywilów, jak i żołnierzy) jest zboże. Może być ono zbierane na farmach, które jednak należy wcześniej wybudować (chyba, że przejmujesz gotową placówkę, wówczas wystarczy tylko uzupełnić ją o wymagane struktury). Pierwsze pytanie, jakie powstaje przy tej okazji, dotyczy liczby przetwórni zboża, jakie należy posiadać. Jest ona uzależniona od stanu osobowego Twoich podopiecznych, jednak przede wszystkim powinieneś zwracać uwagę na procent surowca odprowadzany do magazynu oraz, odpowiednio, zużywany na bieżąco przez armię. Ponieważ nie jest to dostatecznie jasno objaśnione w instrukcji oraz samouczku, należy podkreślić, iż każda jednostka zużywa pewną ilość jedzenia przez sam fakt swego istnienia. Żywność jest zatem pobierana bezpośrednio z magazynu cyklicznie, trzeba więc obserwować uważnie jej stan, aby uniknąć sytuacji, w której zapasy drastycznie się zmniejszają grożąc całkowitym oczyszczeniem magazynu. Jest to sytuacja grożąca Ci szczególnie podczas wstępnej fazy każdej misji, kiedy to posiadasz już wielu poddanych, jednak nie jesteś ich jeszcze w stanie dostatecznie skutecznie wyżywić. Podobny problem pojawia się jednak również podczas intensywnej rozbudowy wojsk, co automatycznie wiąże się z większym zużyciem jedzenia (każdy oddział we właściwościach ma podaną ilość żywności, której potrzebuje). Dlatego też już na samym początku należy rozbudować infrastrukturę rolniczą, pozwalającą Ci na zaopatrzenie dużej liczby podwładnych. Wydaje się, że aby utrzymać dostawy surowca na bezpiecznym poziomie, należy posiadać przynajmniej dziesięć farm (co w zupełności wystarcza do zaopatrzenia czterdziestu podopiecznych) i dobudowywać po jednej na

każdych trzech-czterech nowych ludzi. Naturalnie w miarę przyspieszania rozwoju można nawet powiększyć udział farm w ogólnej strukturze osady, dzięki czemu większość produkcji będzie trafiać do magazynu lub młyna, a stamtąd do sklepu, dzięki czemu z kolei powiększysz swoje zapasy złota. To ostatnie nie jest na początku szczególnie istotne, jednak potem staje się niezbędne do budowy bardziej zaawansowanych jednostek i struktur.

Farmy są naturalnie bardzo ważne, jednak samo ich posiadanie nie zapewnia bynajmniej efektywnego dostarczania surowców do spichlerza. To zadanie należy mianowicie do wozów dostawczych, przy czym każda wioska na początku posiada jeden taki pojazd. Sieć transportowa wyznaczana jest przez trzy główne czynniki, rzutujące na czas, jaki upływa od zebrania zboża z pola do jego dostarczenia do magazynu. Jak wiadomo, surowiec jest przenoszony z pola do wioski przez wieśniaków, jednak fakt ten nie oznacza powiększenia Twoich zapasów. Do tego potrzebne jest jeszcze przewiezienie towarów do magazynu przez wozy. Aby zatem uzyskać model sprawnego zaopatrzenia, należy stosować się do dwóch zasad. Pierwsza to budowanie wiosek możliwie blisko swojego miasta, gdzie znajduje się magazyn. Nie trzeba oczywiście przesadzać i stawiać wszystkiego tuż przy palisadzie, jednak nie należy także rozmieszczać ich dalej niż, powiedzmy, dziesięć pól od centralnej placówki. Druga sprawa to lokacje, gdzie umieszcza się farmy. Tym razem należy być nieco bardziej uważnym, wieśniacy bowiem poruszają się stosunkowo powoli i powinni mieć blisko do wioski. Każde sioło musi być zatem dość szczelnie otoczone polami uprawnymi, które stałyby w odległości nie większej, niż pięć pól. Czasami to wymaganie trudno jest spełnić, a to ze względu na fakt, iż farmy można budować wyłącznie na żyznej glebie (oznaczanej kolorem zielonym) wskutek czego grozi Ci zbytnie rozprzestrzenienie własnych placówek. Receptą na to jest wzniesienie nowej wioski, znacznie bliżej struktur wydobywczych, co czasami okazuje się bardzo pomocne.

Podobnie wygląda sprawa z kopalniami złota, kamieniołomami i drzewami. Wszystkie te surowce powinny być zdobywane z maksymalną mocą przerobową, jaką jesteś w stanie osiągnąć. Miejsce ich pozyskiwania jest jednak z góry ustalone, dlatego też nie jest możliwe umiejętne rozmieszczanie ich w pobliżu wioski. W takim wypadku należy postąpić odwrotnie – dostosować osadę do istniejących miejsc wydobycia i wznieść ją tam, gdzie będzie wieśniakom najwygodniej. Jeśli chodzi o złoto, nie musisz przywiązywać do niego tak dużej wagi, jak do innych złóż dlatego, że złoto da się również uzyskać w sklepach (czasami nawet znacznie szybciej i więcej), jednak w pozostałych przypadkach warto zaplanować swoje posunięcia z ostrożnością. W pozyskiwaniu złota pomaga również punkt wymiany handlowej, dzięki któremu kupcy mogą dostarczać Ci sporych ilości gotówki. Główną zaletą takiego rozwiązania jest fakt, iż każdy kupiec może podróżować na terytorium wroga i dokonywać wymiany w dużym oddaleniu od bazy macierzystej, co dodatkowo zwiększa przychody płynące z tego źródła. Ostatnim pytaniem, jakie wiąże się z pozyskiwaniem surowców, jest liczba wieśniaków od-

delegowanych do poszczególnych zadań. Jak to już zostało wcześniej zaznaczone, najwięcej podwładnych trzeba odesłać do rolnictwa, jednak, jak się okazuje, również drewno musi być dostarczane w dużych ilościach, szczególnie gdy jesteś posiadaczem dużej i zaawansowanej technologicznie armii, tj. wyposażonej w ciężką jazdę oraz machiny oblężnicze. Wychodzi więc na to, że ze wszystkich operacji wydobywczych połowa powinna należeć do zboża, jedna trzecia do drewna, na pozostałe zaś surowce przeznaczyć trzeba dwadzieścia procent siły roboczej.

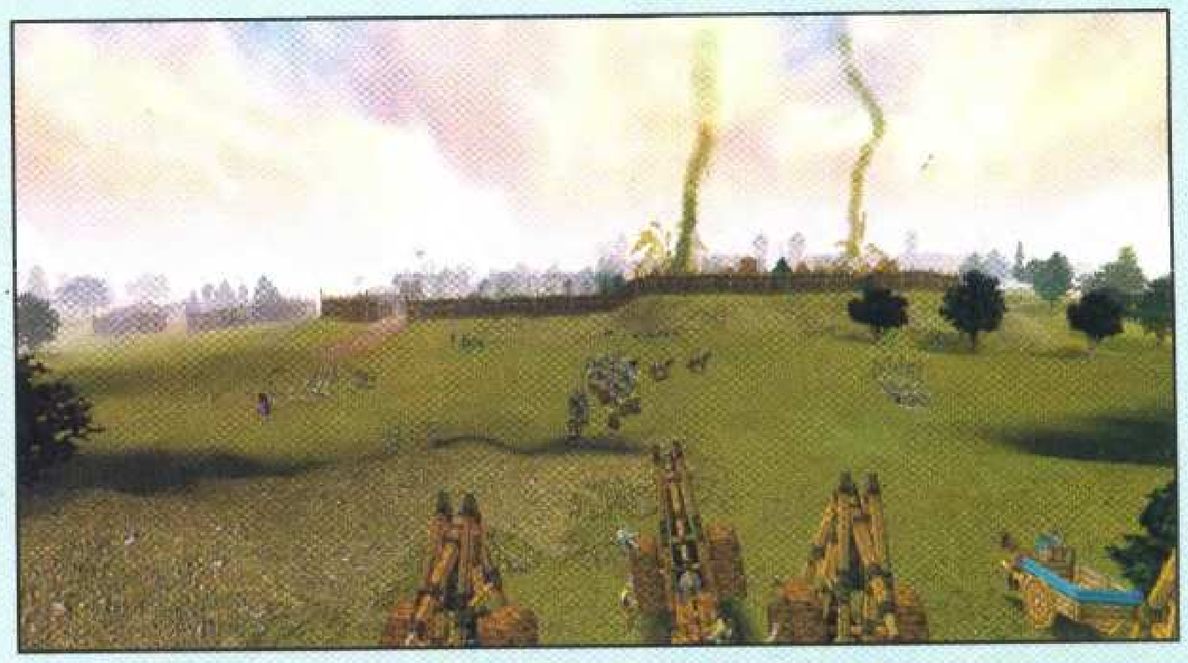
Jeśli chodzi o zarządzanie całym państwem, należy zwrócić uwagę na fakt, iż centralnym punktem Twojej struktury gospodarczej jest zawsze miasto z dworem w środku. Jest to nieco problematyczne ze względu na konieczność dobudowywania kolejnych obiektów. Niestety, muszą się one znajdować w obrębie palisady, co znacząco utrudnia rozplanowanie architektury miasta. Do takich budowli zaliczają się niewątpliwie wszystkie centra wojskowe, szkolące poszczególne oddziały militarne. Ich umiejscowienie musi jednocześnie utrudniać uzupełnianie stanu osobowego armii, jednak można zaplanować w miarę sprawny system tworzenia nowych jednostek z uwzględnieniem zatłoczonego miasta. Wystarczy bowiem w każdym rodzaju fabryki wojskowej (czy są to koszary, czy też np. stajnia) ustawić punkt gromadzenia powoływanych do życia żołnierzy poza miastem, by zniknęły problemy z ich zbieraniem i kierowaniem do walki. Należy natomiast zwrócić uwagę na możliwość usprawniania operacji wydobywczych poprzez stawianie takich budowli, jak bank, czy dom cechowy. Dzięki nim zbieranie konkretnych rodzajów materiałów okaże się szybsze i łatwiejsze. Jedynym problemem pozostaje wówczas znalezienie miejsca w obrębie osady, zawsze jednak da się tego dokonać, trzeba najwyżej trochę pokombinować.

Ostatnia sprawa związana z zarządzaniem osadą to budowle typowo religijne. Ich istnienie związane jest z koniecznością dokonania wyboru pomiędzy jedną z trzech ścieżek rozwoju: naukowej, niebiańskiej i pogańskiej. Każda oferuje nych wyrzeczeń. Przede wszystkim, wybranie jednej z opcji, powoduje automatycznie rezygnację z pozostałych. Ponieważ wszystkie, odpowiednio wykorzystane, umożliwiają osiągnięcie zwycięstwa, dokonanie wyboru jest sprawą indywidualną, choć prywatnie skłaniam się ku rozwiązaniu technologicznemu, a to ze względu na ciekawe wynalazki z dziedziny gospodarczej (umożliwiające dalszy rozwój tartaków i młynów) i wojennej (w szczególności broń rakietowa...). Jest to, moim zdaniem, najbardziej uniwersalna ścieżka, choć inne również posiadają imponujące zdobycze, oparte jednak bardziej na magii, niż nauce.

Na koniec warto powiedzieć trzy słowa na temat obrony własnej bazy przed zakusami przeciwnika. Należy być przygotowanym na każdy rodzaj agresji w dowolnym momencie misji. Jest to o tyle ważne, że nawet jeśli Twój przeciwnik znajduje się na drugim końcu mapy, zawsze mogą nadejść barbarzyńcy, dążący do plądrowania wszystkich sąsiadów. Nigdy nie są szczególnie silni, sztuka polega jednak na wykryciu ich w porę i bezwzględnej likwidacji. Pomimo iż instrukcja kładzie szczególny nacisk na ochronę własnych wozów, powinieneś raczej troszczyć się o wieśniaków, którzy ze względu na charakter pracy zawsze działają na terenach, na których może pojawić się horda napastników. Z tego powodu na początek powinieneś zlokalizować źródło zagrożenia, w następnej kolejności zaś ustawić swoje wojska tak, aby uniemożliwiały przedostanie się na Twoje terytorium żadnego przeciwnika.

GARŚĆ PORAD

1. Jednym z najważniejszych powodów budowy dodatkowych wiosek jest zwiększenie stanu liczebności własnych poddanych. Panuje tu prosta zasada – im więcej osad, tym



lepiej, chociaż kosztują one całkiem sporo. Jeśli chcesz zbudować silną armię przed zajęciem większości mapy, musisz skorzystać właśnie z tego mechanizmu.

2. Podczas rajdów na wrogie terytoria z pewnością oprócz wrogów napotkasz także cywilów, do których zaliczyć należy obsady wozów transportujących dobra do magazynów. Chociaż obiekty te mogą zostać łatwo zniszczone przy pomocy ciężkiego sprzętu, bardziej opłaca się tylko zabić woźnicę, np. przy pomocy łuczników, a następnie wysłać własnego wieśniaka do jego przejęcia. Dzięki temu bez trudu zdobędziesz dodatkowe narzędzia do rozwijania własnej gospodarki.

3. Pomimo iż znacząca większość oddziałów w obrębie armii wymaga stałych dostaw pożywienia, nie dotyczy to wszystkich jednostek. Okazuje się, że np. najemnik, czy rekrut w ogóle tego surowca nie potrzebują, podobnie jak legionista ożywieniec (ten ostatni akurat ze zrozumiałych względów). Wiedza na temat realnego zapotrzebowania na żywność niewątpliwie ułatwi Ci planowanie wydobycia oraz samą strukturę armii.

4. Podczas kolejnych akcji przeprowadzanych przeciwko żołnierzom przeciwnika nie należy zapominać o ważnej umiejętności posiadanej przez niektóre jednostki, np. przez księcia Artosa, tj. leczenia. Dobrym pomysłem jest ustawienie takiej postaci za szeregiem walczących żołnierzy i uzdrawianiem ich na bieżąco. Dzięki temu możesz zminimalizować straty w swoich szeregach (choć raczej całkowicie ich wyeliminować się nie da).

5. Nie zapominaj o wozach dostawczych jako obiektów uzupełniających amunicję. Co prawda ich obecność nie jest absolutnie wymagana (oddziały będą po prostu strzelać wolniej), jednak w przypadku większych bitew jest to czynnik nie do pominięcia. Każda grupa strzelców powinna posiadać przynajmniej jeden pojazd dostawczy, co wystarczy na jeden poważniejszy atak. Z tego powodu należy także umiejętnie wykorzystywać te oddziały, aby nie marnować niepotrzebnie pocisków.

6. Unikaj atakowania ciężką kawalerią ciężkiej piechoty (za to lekką można) oraz lekką kawalerią lekkiej piechoty, chyba że uprzednio zmiękczyłeś te oddziały ostrzałem. W przeciwnym wypadku Twoi żołnierze zostaną zmasakrowani!

7. Zmiana punktu widzenia kamery jest bardzo ważnym elementem, dzięki któremu nie tylko zyskujesz możliwość sprawnej orientacji w terenie, ale również pozwala Ci na wygodne dowodzenie armią. Niestety, ani instrukcja, ani też gra sama w sobie nie wyjaśnia dostatecznie dokładnie, jak się posługiwać kamerami. Otóż klawisze PAGE UP oraz PAGE DOWN zmieniają wysokość, zaś klawisz . na klawiaturze numerycznej pozwala na obracanie jej w dowolną stronę. ❐

ARMY MEN: RTS

baRTeS

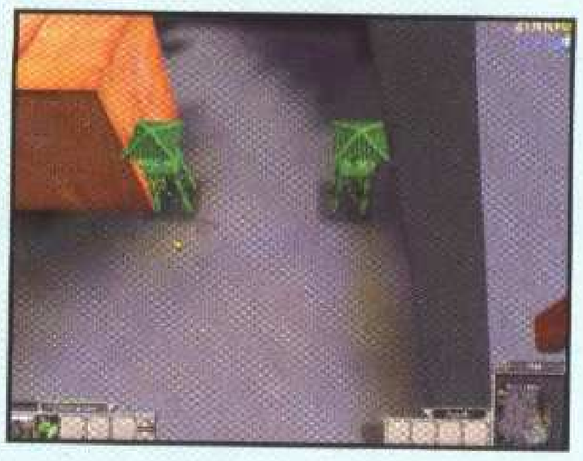
Army Men: RTS jest klasyczną grą z gatunku RTS, gdzie właściwie więcej zależy od sprawności w klikaniu myszą i orientacji w terenie niźli od umiejętności układania wielce skomplikowanej taktyki. Praktycznie wszystkie misje opierają się na podobnym schemacie działań, więc jeśli się go w miarę szybko nauczysz i wartko będziesz wydawać polecenia swoim wojskom, to przeciwnik raczej nie będzie w stanie niczym szczególnym Cię zaskoczyć. Przewidywalność jest jeszcze bardziej ułatwiona przez to, że Twój wróg, pułkownik Blintz, dysponuje dokładnie takimi samymi jednostkami bojowymi jak Ty. Jedyne odstępstwo i urozmaicenie to obecność sprzymierzonych z nim, bardzo agresywnych choć w zasadzie niezbyt groźnych, czerwonych mrówek. Ponadto oponent posiada zdolność do przejściowej kontroli nad umysłami Twoich wojsk – zaatakowane w ten sposób stoją wtedy w bezruchu – ale korzysta z niej nader rzadko, zbyt rzadko by miało to diametralnie odwrócić losy potyczek zbrojnych.

Poniżej przedstawiłem najbardziej skuteczne podejście do kilku najbardziej istotnych aspektów rozgrywki. Są to: obrona bazy, konstruowanie efektywnych formacji bojowych oraz szybka rozbudowa swych zdolności produkcyjnych. Opanowanie do perfekcji pewnych zagrań powinno zagwarantować końcowy sukces. Na marginesie tylko powiem jeszcze, że w ostatniej, czyli piętnastej misji kampanii, warto pod koniec szturmu na bazę Blintza posiadać sporą liczbę moździerzy i helikopterów. Sam się przekonasz na własnej skórze, że jednostki te są niezbędne w ostatecznej rozgrywce ze zbuntowanym oficerem.

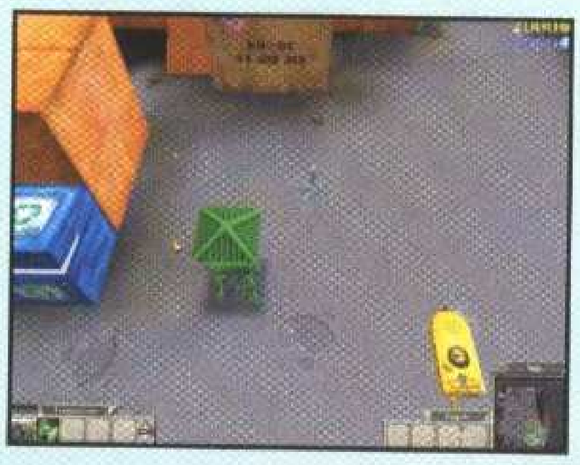
NAJLEPSZĄ OBRONĄ...

...jest zmasowana obrona. Jako że w grze praktycznie w każdej misji będziesz zmuszony zapuścić się w odległe rejony mapy, wypada byś przed rozpoczęciem marszu ku bazie głównej wroga zabezpieczył tyły, czyli swoją własną bazę główną. Taktykę omówimy na przykładzie jednej z „Wielkich Bitew", zatytułowanej „Basement Balooney".

W misji tej, od strony zachodniej i południowej jesteś zabezpieczony terenem, natomiast potencjalne zagrożenie pojawi się tu:



1) **z północy:** Na starcie misji stoją tam dwie wieżyczki strażnicze, ale to nie wystarczy do skutecznej obrony. Przystąp zatem do budowy kilku bunkrów zdolnych do postawienia ognia zaporowego oraz jedno działo przeciwlotnicze. Nie interesuje Cię w tym miejscu wolna przestrzeń dla pojazdów mechanicznych, więc struktury można stawiać dosyć gęsto. Warto później wysłać w ten rejon kilku snajperów i baterię moździerzy.



2) **z północnego wschodu:** Do jednej, obecnej już, strażnicy dorzuć tuż obok drugą tak, by połączone zostały zasiekami (uważaj jednak, by nie zablokować przejazdu na wschód), a na północ od nich postaw sieć bunkrów. Także i tutaj warto z czasem wysłać grupę piechoty.

3) **ze wschodu:** Jest to newralgiczne miejsce dla rozwoju misji. Stąd będziesz prowadzić swe wojska ku kwaterze wroga, tutaj też najczęściej pojawią się siły nieprzyjaciela. Po postawieniu kilku bunkrów i działa przeciwlotniczego, zacznij grupowanie swoich wojsk, nie zapominając równocześnie o punkcie zbiórki. Idąc na wschód, zbuduj jeszcze kilka bunkrów i nie zapominaj o odpowiedniej ilości pojazdów medycznych.

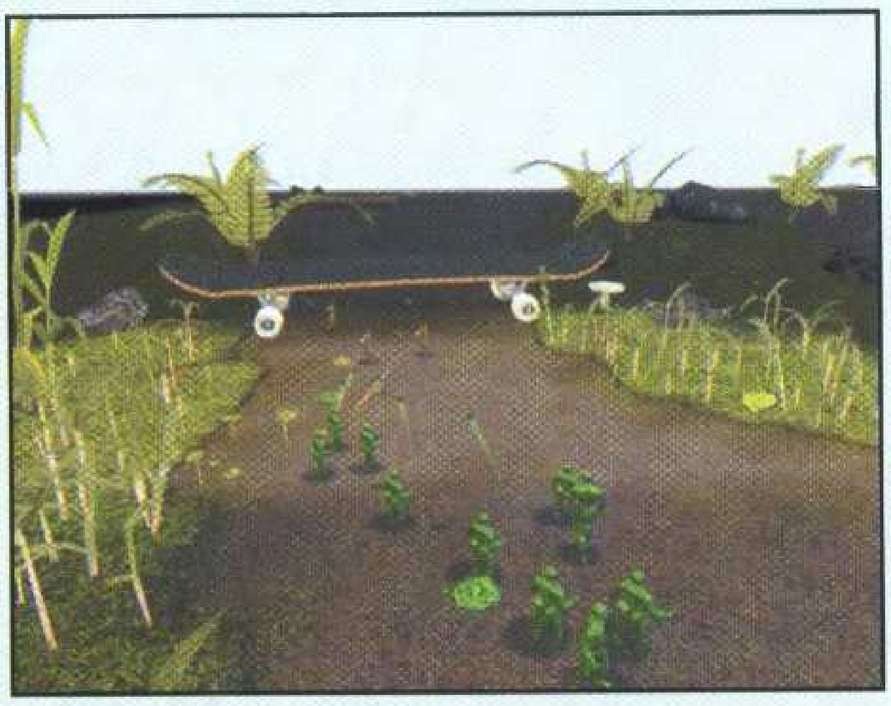
Reasumując, zabezpieczając bazę pamiętaj o tym, by:
- struktury obronne stawiać na drogach dojazdowych do bazy, a nie w niej samej;
- grupy struktur obronnych były zróżnicowane, podobnie jak mobilne formacje bojowe;
- za grupą struktur umiejscowić po 1-2 „medyków";
- wesprzeć obronę bazy jednostkami piechoty (szczególnie uważaj na moździerze wroga, które dzięki swemu ogromnemu zasięgowi są w stanie bezkarnie zniszczyć całą linię obrony);
- nie zapominać o stałym nadzorze nad stanem formacji obronnych.

NAJKRÓTSZA DROGA DO POTĘGI

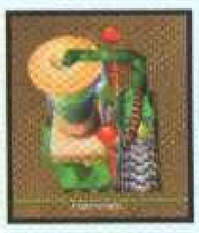
Jeśli chodzi o strukturę drzewka technologicznego, to nie jest ona w **Army Men: RTS** przesadnie rozbudowana. Poniżej przedstawiamy receptę na jak najszybsze dojście do pełni zdolności militarnych. Oczywiście należy pamiętać, że nie w każdej z kampanii masz dostęp do wszelkich rozwiązań technologicznych, pierwej musisz przebrnąć przez kilka początkowych misji. Tak czy inaczej, droga ku potędze wojskowej bieży następującym torem:

1. Zakładamy, że, jak to ma miejsce w większości przypadków, na starcie misji posiadasz jedynie buldożer i kilka jednostek piechoty.

2. Rozpoczynasz, rzecz jasna, od budowy bazy głównej, pamiętając o tym, by wróg miał do niej jak najtrudniejszy dostęp. Natychmiast



po jej postawieniu rozpocznij konstruowanie kilku (5-6) wozów do zbierania surowców. Ich odpowiednia ilość zapewni Ci ciągłość dostaw plastyku i energii.



3. Kolejny krok to budowa składu surowców („Resource Depot") Dobrym pomysłem jest postawienie go jak najbliżej źródła surowców, ale w miejscu, do którego łatwo będzie się dostać wozom dostawczym (zwróć uwagę, z której strony ustawiasz wjazd).

4. Czym prędzej postaw koszary („Barracks") i powołaj pod broń kilku szeregowych żołnierzy, wysyłając ich od razu w miejsca, skąd spodziewać się możesz ataku. Nie zapominaj o ustawieniu punktu zbiórki („rally point").

5. Natychmiast po zbudowaniu koszar pojawia się możliwość rozbudowy bazy głównej do „Super HQ". Uczyń tak bezzwłocznie – dzięki temu uzyskasz dostęp do wszelkich struktur obronnych (będą to już nie tylko niezbyt mocne wieże strażnicze oraz zasieki, ale także i bunkry oraz działa przeciwlotnicze) oraz możliwość rozbudowy kosza. Dodatkowo w opcjach konstrukcyjnych pojawia się „Garaż" („Garage"), gdzie konstruowane są bojowe pojazdy mechaniczne.

6. Jeśli posiadasz już Super HQ, to postaw „Garaż" oraz rozbuduj Koszary do „Super Barracks". Otrzymasz wtedy dostęp do nowych jednostek piechoty, takich jak „machine gunner", „bazooka man" oraz „sniper".

7. Już w tym momencie jesteś w stanie rozbudować swoją kwaterę główną do swej najlepszej postaci, czyli „Super Duper HQ". Do dzieła!

8. Gdy spełnisz powyższe polecenie, to równocześnie otworzy się przed Tobą droga do rozbudowy garażu do „Super Garage". Korzyści? Nareszcie będziesz mógł konstruować helikoptery i roboty dum-dum.

To właściwie wszystko w kwestii rozbudowy bazy. Nie jest to zbyt skomplikowany proces, opiera się właściwie na wyuczonym schemacie. Za to bardzo liczy się tutaj sprawność w działaniu.

FORMACJA (PRAWIE) IDEALNA

Konstruowanie sprawnych, heterogenicznych grup bojowych to gwarancja sukcesu w **Army Men: RTS**. Posiadanie różnorodnych jednostek bojowych w tej samej grupie zabezpiecza Cię bowiem przed każdym rodzajem sił nieprzyjaciela. Tymczasem postawienie, przykładowo, tylko na czołgi uczyniłoby Cię zbyt podatnym na ataki z powietrza. Załączony rysunek to efekt wielokrotnych prób doprowadzenia do stworzenia formacji idealnej – miałem z tym spore problemy głównie dlatego, że za każdym razem, gdy już prawie udało mi się ustawić jednostki „do defilady", nadciągały dywizje vorga i moi żołnierze psuli misternie ustawiany szyk. Najlepiej formację ułożyć w następujący sposób:

JEDNOSTKI PIECHOTY

1. GRUNT

koszt – 50 jed. plastyku

To podstawowy żołnierz w piechocie. Dobry na początek misji, bo tani, potem jednak dostaje srogie baty od silniejszych jednostek. Posiada lekkie opancerzenie, potrafi odeprzeć atak z powietrza, ale nie na długo.

2. GRENADIER

koszt – 75 jed. plastyku

Ciska granatami, lecz robi to niesłychanie wolno. Częstokroć zdarza się, że przeciwnik zdąży się już przemieścić i granat chybia celu. Ponadto grenadier jest bezsilny wobec ataków z powietrza. Ergo: nie inwestuj w ten typ.

3. MINE SWEEPER

koszt – 75 jed. plastyku

Choć bezbronny, to jednak niezbędny w każdej formacji, wykryje każdą minę i, o dziwo, nigdy się nie myli.

4. MACHINE GUNNER

koszt – 100 jed. plastyku

Wyrzyna piechotę w pień, aż miło popatrzeć. Szkoda tylko, że tak mało mobilny i nie ma wiele do powiedzenia w walce z helikopterem.

5. BAZOOKA MAN

koszt – 125 jed. plastyku

Postrach jednostek powietrznych i pancernych. Niezbędny w każdej formacji.

6. MORTAR MAN

koszt – 150 jed. plastyku

Dosyć drogi najemnik, do tego właściwie bezbronny wobec piechoty. Za to po wizycie wśród budynków wroga nie pozostaje po nich kamień na kamieniu.

7. SNIPER

koszt – 250 jed. plastyku

„Pańskie oko wroga tłucze", chciałoby się parafrazą zagaić do snajpera... Tyle, że nie wiadomo, czy człowiek nie stanie się kolejną ofiarą tego drogiego, acz wyjątkowo skutecznego, żołnierza. Po co ryzykować?

8. RADIO OPERATOR

koszt – 400 jed. plastyku

Polowy „didżej", potrafi na imprezę ściągnąć kumpli na spadochronach, albo nawet bombowe confetti.

1. Helikoptery – wysunięte na czoło, najszybciej docierają do jednostek wroga. Można ich używać nie tylko jako siły szybkiego reagowania, ale przede wszystkim jako zwiad.

2. Pojazdy medyczne – zasadniczo powinny pozostawać w drugiej linii i operować grupami (po 2-3 pojazdy) dzięki czemu poza skuteczniejszym leczeniem innych jednostek, mogą także i sobie wzajemnie służyć pomocą.

3. Snajperzy – najlepiej rozstawić ich w skrajnych punktach na zasadzie kwadratu, wtedy masz gwarancję, iż nikt nie przemknie niezauważony. Snajperzy zwiększają też pole widzenia Twojej grupy. Należy tylko uważać, by (tak jak na tym obrazku) nie pozostawiać ich w newralgicznym miejscu samym sobie, bowiem polegną szybciej niż się tego będziesz spodziewać.

4. Główna grupa uderzeniowa – na nią składają się czołgi i opancerzone półciężarówki. Co prawda w trakcie boju różnice w prędkości spowodują rozpierzchnięcie się tej formacji, ale warto co jakiś czas na nowo ją przegrupować.

5. Saper – idealnie, jeśli znajduje się w samym środku formacji obejmując swym wykrywaczem cały teren, na którym formacja operuje. Równocześnie dobrze dla niego, że kryje się za główną grupą uderzeniową, przez co nie grozi mu przedwczesna śmierć na polu chwały.

6. Pluton piechoty – dobrze jest posiadać co najmniej dwa takie oddziały na skrzydłach formacji pancernej. Grupa ta posiada na stanie zarówno bazooki, jak i karabiny maszynowe, choć w jej składzie są także i szeregowi żołnierze ze zwykłymi karabinami.

7. Formacja moździerzy – tutaj celowo ustawiłem ją niejako na zapleczu, ale czynność ta w sumie nie jest konieczna, bowiem artyleria i tak sama z siebie ustawi się z tyłu. Przyczyny tego są dwojakie: po pierwsze w bezpośrednim starciu artyleria ta miałaby niewielkie szanse z ruchliwym przeciwnikiem (moździerze najlepiej sprawdzają się w ostrzeliwaniu struktur obronnych wroga), a po wtóre bezpieczne działanie na odległość możliwe jest dzięki niesamowitemu zasięgowi moździerzy. Czasem zdarza się, że ostrzeliwują one miejsca, których jeszcze nawet dobrze nie widzisz.

8. Operator radia – wartości bojowej on nie posiada, dlatego pozostaje najdalej od bitwy. Może za to wezwać posiłki w postaci spadochroniarzy (6 sztuk) lub też nasłać na nieprzyjaciół nalot bombowy, który bynajmniej nie będzie dla nich smaczny i zdrowy.

Podsumowując, przy tworzeniu formacji pamiętaj o następujących działaniach:
– w grupie niech znajdzie się możliwie jak najwięcej rodzajów wojsk
– przy działaniach z dala od bazy ustaw w pobliżu walki punkt zbiórki dla nowych jednostek;
– w ferworze walki nie zapominaj o przegrupowaniach;
– tracąc przewagę szybko się wycofaj i poczekaj na posiłki z bazy;
– warto zainwestować w pojazdy medyczne;
– zanim przystąpisz do ostatecznego szturmu na bazę, ustaw swoją baterię moździerzy tak, by była w stanie razić budynki wroga jednocześnie pozostając poza zasięgiem ognia nieprzyjaciela;
– saperów zawsze posiadaj tylu, by byli w stanie zasięgiem swych wykrywaczy pokryć cały teren, na którym operujesz;
– medycy niech poruszają się grupami – ich pomoc jest wtedy skuteczniejsza. ❐

POJAZDY MECHANICZNE

BULLDOZER (buldożer)
koszt: 200 jed. plastyku
Buldożer to pojazd używany do wznoszenia wszelkiego typu konstrukcji.

DUMP TRACK („wywrotka")
koszt: 150 jed. plastyku
Te jednostki zbierają surowiec i dowożą go na miejsce składowania, są bezbronne wobec ataków wroga.

MINELAYER (stawiacz min)
koszt: 100 jed. plastyku / 100 jed. energii
Można dzięki niemu zaminować dostęp do swojej bazy, jednakże przy sprawnym obwarowaniu bazy strukturami obronnymi, stawiacz min jest w sumie zbędny.

MEDIC (pojazd medyczny)
koszt: 100 jed. plastyku / 150 jed. energii
Choć nie posiada wartości bojowej, to jednak pojazd medyczny jest bodajże najistotniejszą jednostką z wszystkich dostępnych. Umiejętność naprawy uszkodzonych pojazdów i leczenia żołnierzy pozwala oszczędzać surowce.

HALF-TRACK (półciężarówka)
koszt: 100 jed. plastyku / 150 jed. energii
Najbardziej mobilny i najwszechstronniejszy z pojazdów bojowych, radzi sobie z każdym rodzajem przeciwnika, choć najskuteczniejszy jest w walce z piechotą.

TANK (czołg)
koszt: 200 jed. plastyku / 250 jed. energii
Idealny w starciach z siłami pancernymi wroga, lecz z drugiej strony podatny na ataki z powietrza, a nadto odrobinę zbyt drogi – lepiej chyba jednak inwestować w półciężarówki.

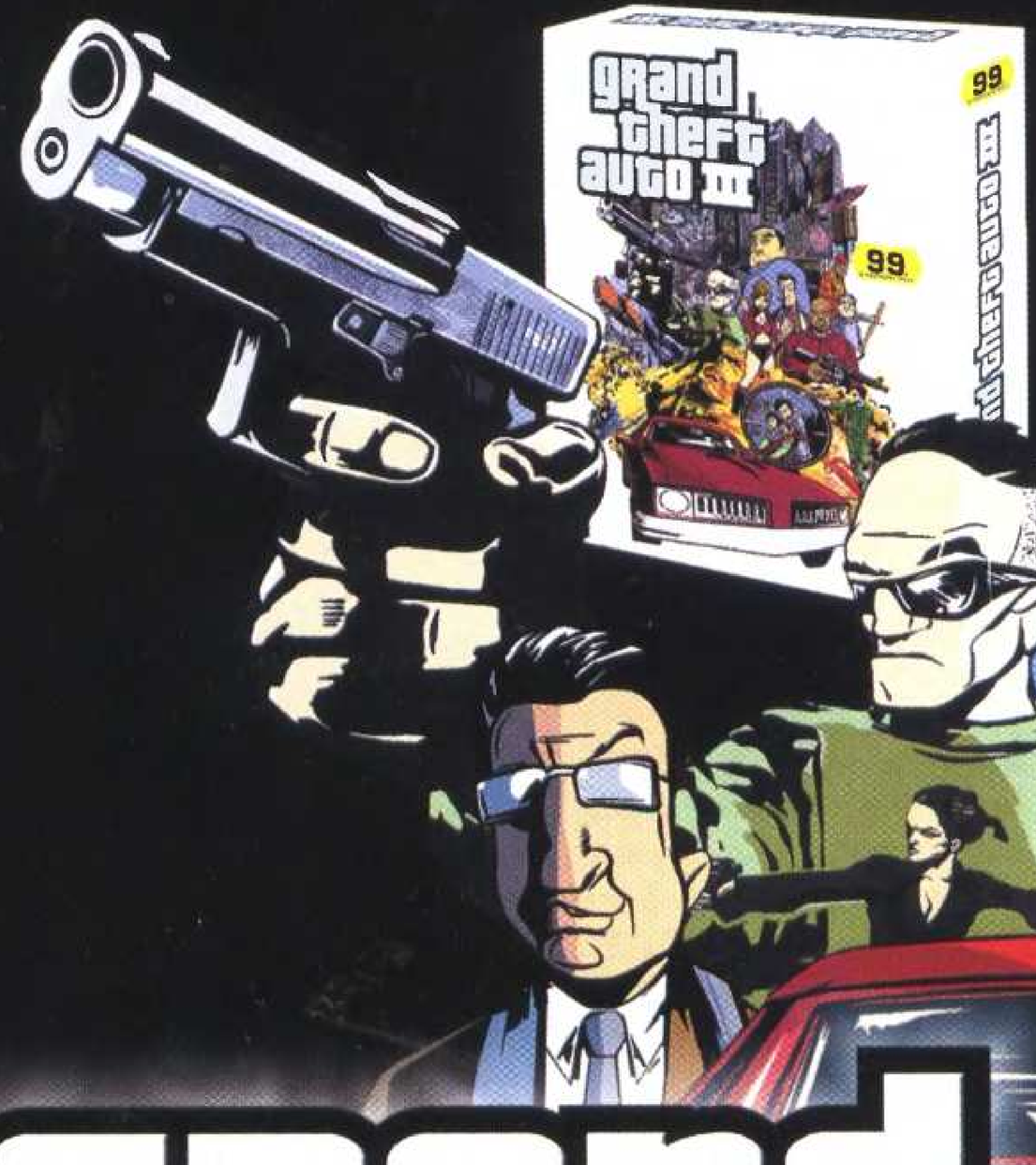
CHOPPER (helikopter)
koszt: 150 jed. plastyku / 250 jed. energii
Dobrze sprawdza się jako jednostka zwiadowcza, nieco gorzej radzi sobie podczas szturmu na bazę wroga, gdyż łatwo można go strącić przy pomocy, na przykład, bazooki.

KONKURS

„Grand Theft Auto 3", kolejna część słynnego cyklu gier uznanych za jedne z najbardziej kontrowersyjnych, jakie kiedykolwiek ukazały się na PC, jest już w sprzedaży. Z okazji premiery „GTA 3", wspólnie z jego dystrybutorem w Polsce, firmą Play-It przygotowaliśmy dla Was konkurs. Nagrodami jest w nim 20 gier „Grand Theft Auto 3", a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich należy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Wymień przynajmniej trzy gangi pojawiające się w „GTA 3".
2. W jakiej dzielnicy Liberty City można znaleźć Toniego?
3. W którym roku ukazała się pierwsza część „Grand Theft Auto"?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy 20 gier „Grand Theft Auto 3". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 lipca 2002 r.



grand theft auto III

KUPON KONKURSOWY GTA-3

ŚGK–07/2002

NA SKRÓTY

MOBILE FORCES

Alternatywne ujęcia
Wciśnij [T] i wpisz:
Behindview 1 – widok z perspektywy 3 osoby
Behindview 0 – widok z perspektywy 1 osoby

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Podczas gry wciśnij [~] by przywołać konsolę. Wówczas możesz wpisać dowolny kod z listy poniżej:
give all – wszystkie rodzaje broni i przedmioty
give ammo – wszystkie rodzaje broni
give jetpack – Jet Pack
give forcefield – pole ochronne
give life – dodatkowe życie
toggle r_stats – statystyka
toggle g_debug – „Debug Mode"
camera camera – możliwość przeszukiwania całej mapy
camera player – widok z normalnej kamery
kill – samozniszczenie
toggle g_p_god – nieśmiertelność
pause Matrix-Style – pauza
toggle g_map_info – mapa
give keys – wszystkie klucze

SEA DOGS

Będąc na morzu, wciśnij [CONTROL] + [Z] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
have life – statek zostanie naprawiony, a załoga będzie w komplecie
expu mne – dodatkowe doświadczenie
deneg day – dodatkowe pieniądze
get me magic – działa dokonują większych zniszczeń
make screen shots – działa nie dokonują żadnych zniszczeń
now i flying – zmiana kamery (zmian dokonujesz kombinacją [CONTROL] + [F])
fire from camera – strzał z aktualnego widoku za pomocą [0] z klawiatury numerycznej
teleport – przeniesienie we skazane miejsce (za pomocą kombinacji [CONTROL] + [L])

MIGHT & MAGIC 9

Nielimitowane artefakty
Idź do Thjorgard Training Hall. Zjedź na dół używając żyrandola i idź na zachód. Dostań się do czarnej skrzyni i z niej wyjmij artefakt. Wyjdź korzystając z drzwi i wracaj na dół. Jeśli ponownie wrócisz do tego pomieszczenia korzystając z tej samej kombinacji, to za każdym razem znajdziesz w skrzyni artefakt.

EUROPA UNIVERSALIS 2

Odszukaj plik z rozszerzeniem **.eug**. Znajduje się on w podkatalogu gry, w SaveGame. Otwórz go za pomocą programu Wordpad. Przewijaj tekst w dół, aż trafisz na swoją nację. Możesz zmieniać dowolne z poniższych.
Słowa kluczowe:
treasury: możesz zmienić wartość do maksymalnej 2 biliony
city: możesz zmienić nazwę miast, populację (max = 999999.000), infrastrukturę. Miasto musi mieć przynajmniej pierwszy poziom. Dobrze rozwinięte miasto ma następujący zapis:
city = „nazwa"
population = 999999.000
location = xxx (xxx = numer)
courthouse = yes
bailiff = yes
cityrights = yes
fortress = {...level = 6}
land unit: możesz edytować nazwę i liczbę piechoty, kawalerii, artylerii. Tej ostatniej nie podawaj zbyt dużo
nav unit: możesz edytować nazwę i liczbę floty wojennej
technology: możesz edytować wszystkie poziomy technologii. Ustaw 51 dla militarnych i 10 dla pozostałych
diplomats, colonists, merchants, missionary: możesz edytować liczbę poszczególnych jednostek (max=6)

TR

FIFA 2002 WORLD CUP

Aby uaktywnić kody musisz odszukać plik **soccer.ini** znajdujący się w katalogu z grą. Otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstu, np. Notatnika i dopisz poniższe linijki:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – będziesz mógł zagrać następującymi drużynami: All World Team, All American Team, All Asia Team, All Europe Team
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – odblokowuje wszystkie turnieje
AGGRESIVE_TACKLE_CHEAT=1 – zawodnicy agresywnie odbierają piłkę
WINDOWED=1 – gra w okienku

PLANETA MAŁP

Jako nazwisko swojego gracza wpisz:
apesaremyfriends – nieśmiertelność
great ape – nieśmiertelność dla małp
aliensdock – mała zmienia się w aliena
buggers store – tryb matrix
!heleluya! – szalone małpy
fastdunk – szybciej biegasz

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY – MIGHT AND MAGIC 9

Naszła mnie ostatnio refleksja, że wszystkie rolpleje – tak naprawdę – są beznadziejnie mało oryginalne. Wejście w świat polega zawsze na tym samym – brak kasy i trzeba się dorobić. No więc, zbieramy wszelkie śmieci i w te pędy do jakiegoś kramarza, żeby to opchnąć. Czasem kradniemy, czasem rabujemy, raczej niechętnie pracujemy, chociaż w takiej *Ultimie Online*, jak pamiętam, proceder krawiectwa był onegdaj całkiem opłacalny. Wszystko sprowadza się do jednego – ciułanie, ciułanie, ciułanie, a fabuła ledwie się pęta na horyzoncie zdarzeń.

Czym to się różni od normalnego życia?

Za młodu byłem nieźle rokującym artystą i w nosie miałem giełdy, banki i inflacje, które mogły mi do woli skakać wokół pustej kieszeni. Za to przygody garnęły się do mnie jak hurysy w sławetnym Bakczysaraju. Wszystkie rolpeje mogą się schować. I co, źle mi było? A teraz człowiek skrobie teksty – przygody w tym niewiele a mamony jeszcze mniej. Do bani takie życie i takie rolpleje.

Miłośnikom *Might&Magic* proponuję więc pobyć chwilę artystą – olać skrzętne

IKI

GRANDIA 2

Opcje pomocne w grze

F5 – usuwa nieciekawie wyglądające cienie

F9 – omija sekwencję filmową

F12 – wyjście do głównego menu, dwukrotnie naciśnięcie – wyjście do Windowsa

Jeśli chcesz obejrzeć filmy z zakończenia, włóż płytę 2 do napędu i otwórz katalog Visual. Znajdziesz w nim 24 filmy od początku do końca gry. Możesz je odtworzyć za pomocą Windows Media Playera.

EUROPA UNIVERSALIS

Podczas gry wciśnij F12 by przywołać konsolę. Wówczas wpisz dowolny z poniższych kodów:

tilly – przeciwnik nie wypowiada Ci wojny
montezuma – 50.000 dodatkowych dukatów w kasie
pocahontas – 10 dodatkowych kolonistów
dagama – 10 dodatkowych kupców
swift – zwiększa populacje głównej prowincji o 10.000
richelieu – kontrolujesz wszystkie jednostki
pappenheim – wyłączenie „mgły wojny"
columbus – możesz odkrywać wszystkie prowincje
gustavus – podnosi poziom „Land Technology"
drake – podnosi poziom „Naval Technology"
Cromwell – podnosi poziom „Infrastructure"
polo – podnosi poziom „Trade"
oranje – ustawia „Stability" na +3
cortez – eliminuje rdzennych mieszkańców
alba – eliminuje rewolty
peterthegreat – limit jednostek
russianhordes – więcej ludzi
difrules – nieśmiertelność
vatican – 10 dodatkowych dyplomatów
shogun – koniec Japonii
event [*] – zdarzenie z listy poniżej, gdzie * oznacza odpowiedni numer:

Event 1 – Rewolta w przypadkowej prowincji
Event 2 – Rewolta w przypadkowej koloni
Event 3 – nieznany
Event 7 – Religia
Event 8 – Herezja
Event 9 – Śmierć
Event 10 – Jest doskonale
Event 11 – Obłęd
Event 12 – Skandal
Event 13 – Podarunek
Event 14 – Zgubione złoto
Event 15 – Mrok
Event 16 – wyklucza rok
Event 17 – Kolonista
Event 18 – Demand
Event 20 – Bank
Event 21 – Zmiana asortymentu
Event 22 – nieznany
Event 23 – Port
Event 24 – Dyplomacja
Event 25 – Kłopoty
Event 26 – nieznany
Event 27 – Inwestycje
Event 28 – Kupiec
Event 29 – Mapy morskie
Event 30 – Plaga
Event 31 – Naval zniszczony
Event 32 – nieznany
Event 33 – Land tech
Event 34 – Naval tech
Event 35 – Entuzjazm armii
Event 36 – Entuzjazm marynarki wojennej
Event 37 – Przyłączanie
Event 38 – Rolnictwo
Event 39 – Ogień
Event 40 – Dobre zarządzanie
Event 41 – Złe zarządzanie
Event 42 – Nieszczęśliwy Kler
Event 43 – Nieszczęśliwi artyści
Event 44 – Nieszczęśliwi Chłopi
Event 45 – Nieszczęśliwi Kupcy
Event 46 – nieznany
Event 47 – Kryzys
Event 48 – Korupcja
Event 49 – nieznany
Event 50 – Zmniejszenie zniewagi
Event 51 – Faworyzuje nacje kupców
Event 52 – Przemysł
Event 53 – Nowe centrum wymiany towarów
Event 54 – Restrykcje
Event 55 – Fortyfikacje
Event 56 – Odkrywca
Event 57 – Konkwistador
Event 58 – eksploracja statkiem
Event 59 – konkwistador i 1000 jednostek w losowym mieście

CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

Kody

ANGELMOLESTERS – nieśmiertelni ludzie
BIGDANGLE – ogon mutanta
BIGTWAT – super auto
BLOODHIPPY – wybuchowi ludzie
BLUEBALLZ – zamrażarka
EASYPEASY – zwalnia przechodniów
EVENINGOCCIFER – pijaństwo
FASTBAST – ludzie dostają przyspieszenia
FRYFRY – miotacz płomieni
FRYING TONIGHT – tryb spawarki
GOODHEAD – głowy
HIPPOTART – grubasy
HOTASS – dopalacz
LAMPYLOVEPUMP – cyfra + klawisz CONTROL, alt lub SHIFT aktywuje bonusy
LEMMINGIZE – przechodnie zachowują się jak lemmingi
LOADSABONES – wszystkie sloty
MINGMING – naprawa
MOONINGMINNIE – grawitacja jak na Księżycu
MRMAINWARNING – ludzie szaleją
NASTYBONES – sloty ofensywne
OYPOWERUPNO – wyłącza „power ups"
SMARTBASTARD – zwycięstwo
STICKS – przechodnie nie ruszają się
STICKYTIRES – przyssawki do jazdy po ścianach
STIFFSPAM – zmarli mutanty
STOPSNATCH – licznik
SUPAWHIZZ – super whizz
TILTY – *pinball*
TIMMYTITTY – dodatkowy czas
TINGTING – naprawy
TINYTOSS – mali przechodnie
TWATOFF – wybuchowi ludzie
WATERSPORT – zmiana wody
WETWET – kasa
WOTATWATAMI – zmiana opon
ZAZAZ – tragedia dla ludzi

ciułanie i zająć się po prostu przygodą. Jest na to sposób, może mało szlachetny, ale grzech pójdzie na Twoje konto, a na pewno nie zbruka życiorysu paladyna z Twojej drużyny.

A zatem – do dzieła. Kiedy po treningu trafiasz na statek i ruszasz w nieznane, los prowadzi Cię do trzech niewielkich wysepek, połączonych raczej chwiejnym mostkiem. Są to trzy Wyspy Popiołów. Na każdej wysepce jest do opędzlowania jedna skrzynka. Trzy wysepki – trzy skrzynki. Niewiele się na tym dorobisz. Mogę też zapewnić, że nawet w dalekiej przyszłości masz marne szanse na rozwinięcie skrzydeł spętanych brakiem kasy. No więc co z tymi skrzynkami? Kiedy już powalczysz z kim trzeba i trafisz do ostatniej z nich, będziesz miał też przed sobą wielką, czerwoną, magiczną księgę.

Kiedy jej dotkniesz wyzwolisz potężną magię, która dokończy dzieła w tym prostym queście, a Ty – chcąc nie chcąc – znajdziesz się na pokładzie statku, który ewakuuje Cię z przeklętych wysp. Trzeba to zrobić, ale proponuję drobną wstrzemięźliwość. Nie dotykamy magicznej księgi, lecz obracamy się na pięcie i biegniemy sobie do znajdującego się opodal wejścia do Verhoffin Ruins. Przeciwnicy przerastają tam naszych bohaterów co najmniej o dziesięć głów, ale nam chodzi tylko o to, żeby zgarnąć coś z jedynej nie pilnowanej skrzynki, a potem szybko wyjść na powierzchnię. Świat się odpala jeszcze raz i ma dla nas prezent – pobojowisko na trzech wyspach jest takie, jakim je zostawiliśmy, ale trzy skrzynki znowu są pełne. Zbieramy – co los da. I znowu do Verhoffin Ruins.

Tym sposobem można na full załadować plecaki, a potem do pierwszego miasta wkraczać jak gość, a nie byle pętak. Zapewniam, że druga taka okazja raczej się nie trafi. Jeśli nadal ponosi Cię zachłanność to zerknij do TRIKÓW powyżej, jest tam coś dla super-pazernych.

Vicor

ELECTRONIC ENTE
ODSŁONA ÓSMA

Tegoroczna, ósma już edycja targów Electronic Entertainment Expo była jak zwykle ogromnym przedsięwzięciem. W ciągu trzech dni (22-24 maja) przez hale Los Angeles Convention Center przewinęło się ponad sześćdziesiąt tysięcy gości z ponad siedemdziesięciu krajów, dla których blisko czterysta firm przygotowało ofertę ponad tysiąca różnych produktów. Wystawcy rozmieszczeni zostali w pięciu olbrzymich halach: South Hall, West Hall, Kentia Hall, Concourse Hall i Petree Hall. Stawili się wszyscy najwięksi: Electronic Arts, Infogrames, Microsoft, Activision, Take 2, Ubi Soft i Vivendi. Na platformę PC zaprezentowano ponad sto pięćdziesiąt tytułów, co jest liczbą zarówno dużą – 150 nowych gier, z których 75% ma się pojawić do końca tego roku oznacza średnio dwadzieścia gier na miesiąc – jak i relatywnie małą – gdy weźmie się pod uwagę niezwykle bogatą ofertę dla konsol.

Bazyl

Zagłada i spółka

Zdecydowanie najwięcej szumu wzbudził pokaz trzeciej części *Dooma*. Napędzany zupełnie nowym silnikiem, prezentowany był na zamkniętym, kilkunastominutowym pokazie, z którego chyba każdy wychodził pełen podziwu dla umiejętności szefa, guru i głównego programisty *id Software* – Johna Carmacka. Zdumiewająca była nie tylko jednak jakość grafiki, lecz również odmienne podejście do gry. Carmack najlepiej określił to słowami *„Doom 3* stawia znacznie większy nacisk na czynnik strachu niż samą tylko akcję". Innymi słowy, potworów do zabicia będzie mniej, za to emocji więcej.

Niemalże równie duże zainteresowanie towarzyszyło prezentacjom *Unreal Tournament 2003*, pokazywanym przez firmę *Infogrames*. Na trzech połączonych ze sobą komputerach kolejni gracze mogli próbować swych sił w tradycyjnym deathmatchu. Gra na pewno spodoba się osobom, które wcześniej nie bawiły się UTkiem, co do starych wyjadaczy, cóż, tu zdania są podzielone. Sami będziemy mogli ocenić grę już latem. Notabene warto dodać, iż równie obiecująco prezentował się *Unreal Tournament Championship*, który już wkrótce ma trafić na Xboxa. Niestety, nigdzie nie było widać *Unreal Episode 2*.

Neverwinter już na wiosnę

Infogrames zaprezentował także *Neverwinter Nights*, długo oczekiwaną, kolejną grę mistrzów RPG z *Bioware*, które zrezygnowało ze współpracy ze swoim długoletnim partnerem, firmą *Interplay*. Choć to samo wciąż było dla niektórych sporą niespodzianką, jeszcze większym zaskoczeniem okazała się zapowiedziana data premiery gry: czerwiec tego roku. Jeśli termin ten rzeczywiście uda się utrzymać, będzie to naprawdę miła niespodzianka. Z kolei wielkim rozczarowaniem okazał się brak *Master of Orion 3*. Program nie trafił na targi, a szkoda, bo na pewno znalazłoby się wielu chętnych, by zobaczyć go w akcji, tym bardziej, że ostatnio poinformowano o wielu zmianach wprowadzonych do gry.

EA wciąż największe

Zdecydowanie najbogatszą chyba ofertę zaprezentowało *Electronic Arts* – wciąż największy na świecie wydawca gier. Stosownie do swojej pozycji na rynku *EA* przygotowało stanowisko, którego nie można było przeoczyć; z olbrzymim telebimem, umieszczone tuż przy wejściu na halę. Oto co można było zobaczyć: *Sims Online*, *SimCity 4*, kolejna część przygód Harrego Pottera (już dla odrobinę starszych dzieci), *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, *Władca Pierścieni* (notabene trailer drugiej części filmu wyświetlany co jakiś czas na telebimie był chyba jedną z większych atrakcji całej wystawy), oraz dwie gry firmy *Westwood*, prawie już gotowy *Earth & Beyond* oraz kolejna część cyklu *C&C* zatytułowana *Generals*. Ta ostatnia gra również prezentowana była na zamkniętym pokazie i muszę przyznać, że również robiła spore wrażenie zwłaszcza za sprawą trójwymiarowej grafiki. Co ważniejsze, zrezygnowano

RTAINMENT EXPO

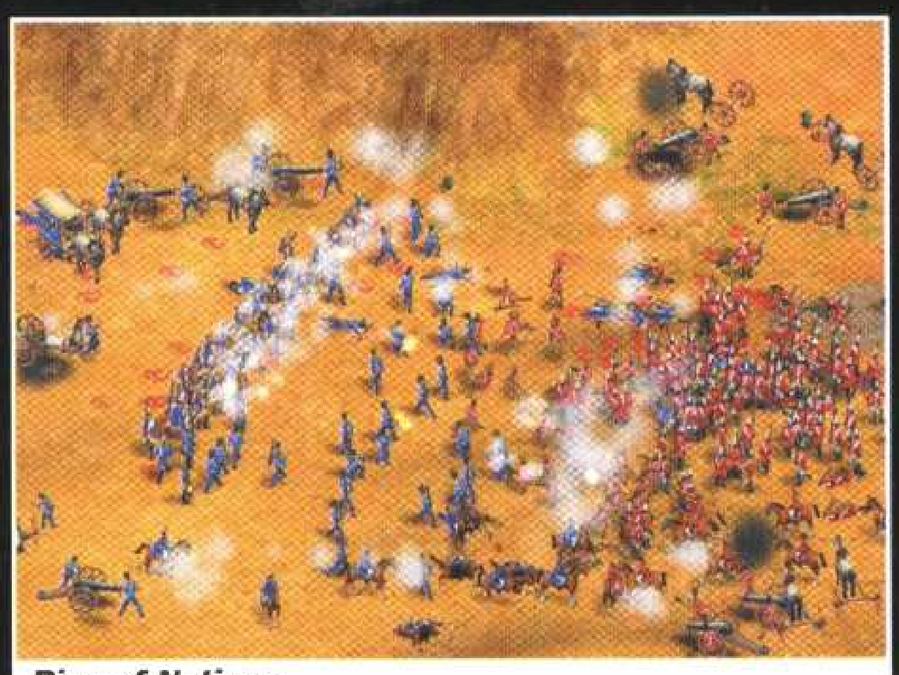
RAPORT SPECJALNY

w niej z futurystycznych batalii. „*Command & Conquer* powraca do korzeni cyklu: współczesnej wojny" powiedział Mark Skaggs szef *EA Pacific* i jest to prawda. Amerykańskie czołgi i chińska piechota zdają się dominować w grze. Również na zamkniętym pokazie prezentowane była online'owa wersja *The Sims*. Całkiem możliwe, że będzie to kolejny wielki przebój, w co wierzy także kierownictwo firmy *Maxis*, producenta serii. Jeden z jej szefów powiedział, iż „ludzie grający w *The Sims* zawsze różnili się od graczy bawiących się innymi programami" i chyba ma rację, jako że miłośnicy *Quake'a* raczej nie grają w *The Sims* i na odwrót, przy czym fanów *The Sims* wydaje się być znacznie więcej.

Oczywiście nie zabrakło gier spod znaku *EA Sports*. Tutaj nie było już tyle emocji, warto odnotować tylko fakt, iż już wkrótce do sprzedaży trafić ma kolejna edycja *F1*.

Bill atakuje

Niemalże na przeciwległym końcu sali swoje stanowisko założył *Microsoft*. Zostało ono podzielone na dwie części: poświęconą grom na X-Boxa, oraz PC. Pierwsza część niespecjalnie mnie interesowała (plotki głoszą, iż sprzedaż konsoli nie idzie tak dobrze jak planowano, między innymi ze względu na brak hitów tej klasy co *Halo*), natomiast druga była doskonale przygotowana na obsługę gości. Krótko mówiąc, wygląda na to, że przez najbliższy rok Bill Gates będzie mógł nas atakować doskonałymi grami. Dwie, które zapowiadają się najciekawiej, to *Combat Flight Simulator 3* oraz *Freelancer* (pierwsza z tych gier otrzymała tytuł najlepszej symulacji E3). Obydwie zachwycały w równym stopniu grafiką, co i prostotą obsługi. We *Freelancerze* – kosmicznej symulacji – zastosowano nawet możliwość automatycznego podążania za celem, dzięki czemu gracz może się skupić tylko i wyłącznie na celowaniu. Wbrew pozorom wcale nie czyni to gry zbyt łatwą.



Rise of Nations

Need for Speed: Hot Pursuit 2

C&C: Generals

Niezwykle okazale prezentowało się także *Age of Mythology*, kolejna po *Age of Empires* gra *Ensemble Studios* oraz *Impossible Creatures*, RTS w którym możesz projektować żywe stworzenia. Firma *Big Huge Games* pokazała z kolei *Rise of Nations* – swoją pierwszą strategię czasu rzeczywistego traktującą o podboju świata, w której doskonale zaimplementowano koncepcję granic wynikających z potęgi Twojego państwa.

Mroczna pani Croft

W pobliżu *Microsoftu* miejsce dla siebie znalazła firma *Eidos*, której gwoździem programu była oczywiście Lara Croft, tym razem „mroczniejsza, twardsza i mniej tolerancyjna" – że posłużę się słowami Mata Knowlesa, szefa produkcji nowego *Tomb Raidera*. Niestety, kolejna część jej przygód zatytułowana *Tomb Raider: The Angel of Darkness* w pierwszej kolejności ukaże się na Playstation 2, a dopiero później na PC. Cóż, najwyraźniej już nie tylko *Microsoft* ale również i *Sony* zaczyna namawiać różne firmy, by ich gry ukazywały się najpierw na daną konsolę, a dopiero później na PC. Innym niezwykle mocnym tytułem *Eidosa był Deus Ex 2*. Warren Spector ciężko pracuje, by ów następca gry uznawanej za najlepszy rolplej wszechczasów był równie doskonały. Trzy pozostałe, niezwykle dobrze zapowiadające się gry, jakie można było ujrzeć na stanowisku *Eidosa* to *Praetorians* – RTS osadzony w czasach cesarstwa rzymskiego, którego główną atrakcją mają być epickie bitwy z udziałem całych armii, *Hitman 2: Silent Assasin* – gra

FILMOWO

Jak wiadomo, firma *Vivendi* przygotowuje grę opartą na kultowym filmie Johna Carpentera zatytułowanym „The Thing". Udało mi się przyjrzeć z bliska tej grze i muszę powiedzieć, że jak na razie jej twórcom udało się doskonale uchwycić nastrój grozy i niepewności. Stacja arktyczna i grupa naukowców walczących z obcą istotą, która potrafi zamienić się w każdego z nich. Wszystko to w konwencji FPP, z doskonałą grafiką, acz wymieszane z elementami strategii. Doprawdy John Carpenter, który drugiego dnia targów pojawił się na stanowisku *Vivendi* mógł być zadowolony.

Drugim filmem, nad którego komputerowo-konsolową adaptacją pracuje *Vivendi* jest „Władca Pierścieni". Gra zatytułowana *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring* ma się pojawić na PC, PS2, Xboxa i GBA i choć nie wzbudziła tyle emocji co program prezentowany przez *Electronic Arts*, będzie zdaje się jedynym, który obrazować ma pierwszą część filmu (*EA* robi grę opartą na drugiej części).

NOMINACJE W WYBRANYCH KATEGORIACH

NAJLEPSZA GRA TARGÓW

- **DOOM III (PC)**
- Metroid Prime (GameCube)
- Neverwinter Nights (PC)
- The Legend of Zelda (GameCube)
- The Sims Online (PC)

NAJLEPSZA GRA NA PC

- **Age of Mythology (PC)**
- Command & Conquer Generals (PC)
- DOOM III (PC)
- Neverwinter Nights (PC)
- Star Wars Galaxies: An Empire Divided (PC)

NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA

- **Republic: The Revolution (PC)**
- Age of Mythology (PC)
- Command & Conquer: Generals (PC)
- Rise of Nations (PC)
- Warcraft III: Reign of Chaos (PC)

NAJLEPSZA GRA RPG

- **Deus Ex 2 (różne platformy)**
- Kingdom Hearts (PS2)
- Neverwinter Nights (PC)
- Star Wars Galaxies: An Empire Divided (PC)
- Star Wars Knights of the Old Republic (różne platformy)

NAJLEPSZA GRA SYMULACYJNA

- **Combat Flight Simulator 3 (PC)**
- Lock On: Modem Air Combat (PC)
- SimCity 4 (PC)
- Steel Battalion (Xbox)
- The Sims Online (PC)

FPP będąca swego rodzaju przeniesieniem koncepcji *Thiefa* w czasy współczesne oraz *Republic: The Revolution* – niezwykle oryginalna gra symulująca proces powstawania dyktatury w pewnym wyimaginowanym państwie.

Gry Toma Clancy'ego

Po przejściu na drugi koniec sali udało mi się trafić do firmy *Ubi Soft*, która niezwykle sumiennie przygotowała się do targów, przy czym dużą grupę z jej oferty przeznaczonej na PC stanowiły gry spod znaku *Red Storm Entertainemnt*. Pokazano *The Sum of All Fears* (grę bazującą na filmie, a zarazem powieści Toma Clancy'ego o tej samej nazwie, której tematem jest atak terrorystyczny na Detroit), znany już wszystkim *Ghost Recon*, oraz *Raven Shield*, kolejne wcielenie *Rainbow Six*. Prezentowana była też jeszcze jedna gra FPP o tajemniczo brzmiącej nazwie XIII, której jedną z atrakcji był zastosowany w niej unikalny engine.

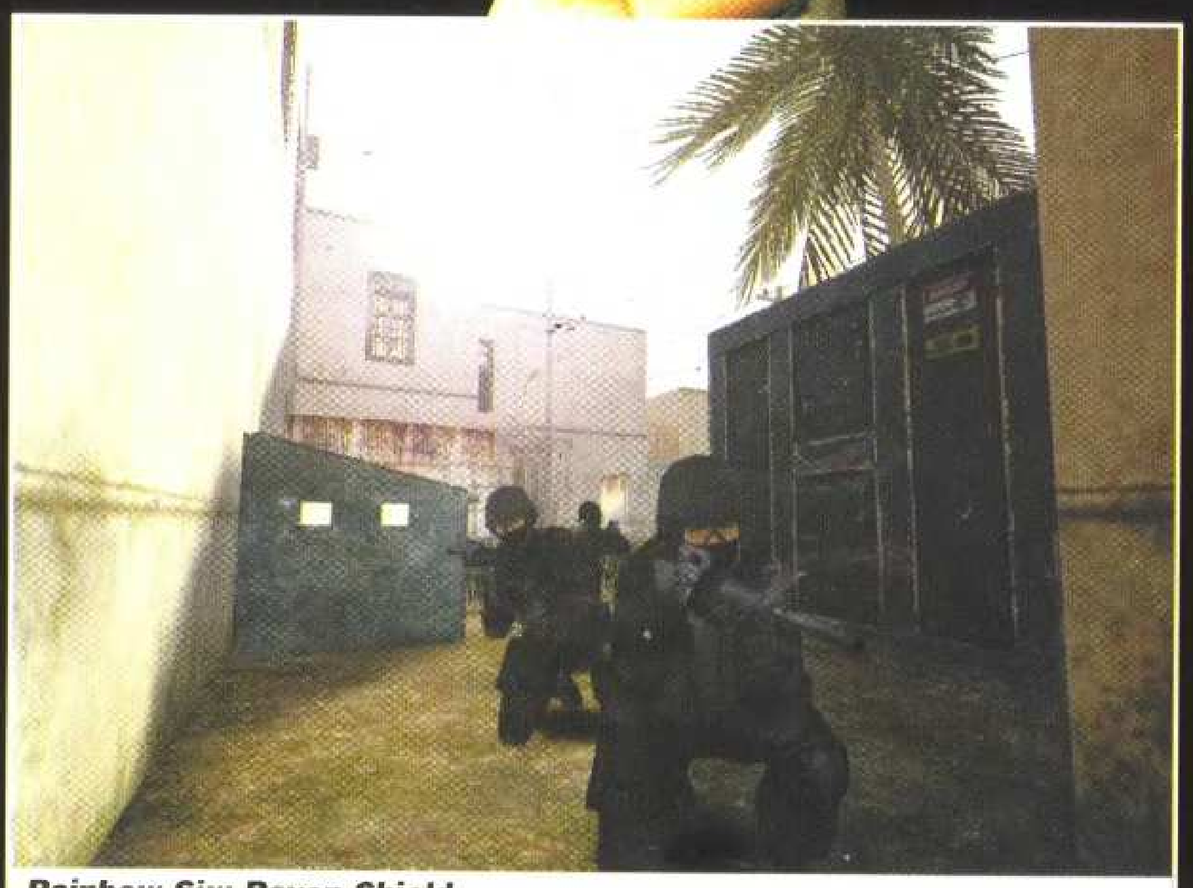
Miłośnicy powietrznych symulacji mogli dowiedzieć się o rozszerzeniu do doskonałego *Il-2: Sturmovik*, jednak największą dla nich atrakcją był chyba *Lock On: Air Combat Simulation*, gra, w której możesz usiąść za sterami aż 9 współczesnych maszyn rosyjskich i amerykańskich. W walce o miano najlepszej symulacji na tegorocznych targach E3 program miał przeciwko sobie praktycznie tylko *Combat Flight Simulatora 3*.

Fani strategii mogli jeszcze zobaczyć działającą, choć daleką od ukończenia (40% zaawansowania prac) wersję *Warlords 4*, zaś miłośnicy platformówek pograć w nowe przygody Raymana o nazwie *Hoodlum Havoc*.

JoWood i Take 2

Bardzo silną reprezentację gier wystawiła austriacka firma *JoWood*, która dosłownie tuż przed targami połknęła niemieckiego wydawcę *Ravensburger Interactive* (nie zdążono nawet zlikwidować stanowiska tej firmy, widniała na nim tylko kartka, iż zostało przeniesione do *JoWooda*). Pokazano aż piętnaście tytułów, spośród których największe chyba zainteresowanie wzbudzał *Gothic 2*. Grywalna wersja programu prezentowała się nadzwyczaj obiecująco zaś z rozmowy z jednym z pracowników *JoWooda* wynikało, iż jest to oryginał, tyle że trzy razy większy i lepszy. Na pewno każdego miłośnika tej gry ucieszy wiadomość, iż w „dwójce" system sterowania będzie bardziej przyjazny dla gracza.

Firma *Take 2 Interactive* zaprezentowała podobną liczbowo ofertę programów, z których na pierwszym miejscu było oczywiście niesamowite *Grand Theft Auto 3* sprzedane do tej pory w liczbie 6 milionów egzemplarzy na konsole Playstation 2. Wersja pecetowa tej gry trafiła do sprzedaży dokładnie drugiego dnia targów, a my wiemy, że jest jeszcze lepsza od swojego konsolowego pierwowzoru. Wydaje się, że po to aby uczcić swój olbrzymi sukces producent tego programu firma *DMA Design* zmieniła nazwę na *Rockstar North* ogłaszając jednocześnie, iż planuje kolejną część gry zatytułowaną *GTA 3: Vice City*. Jak na razie jest ona planowana tylko na konsole, ale jeśli tylko sprzedaż *GTA 3* na PC pójdzie dobrze możemy się założyć, że także zobaczymy *Vice City*.



Rainbow Six: Raven Shield

Icewind Dale 2

Inne gry pokazywane na stanowisku *Take 2* to między innymi *Conflict Desert Storm* obrazujący wojnę w Zatoce Perskiej z perspektywy TPP, oraz *Age of Wonders 2* – prawdopodobnie jeden z najgroźniejszych rywali *Heroes of Might & Magic 4*.

Chrome i reszta

Kentia Hall została opanowana przez firmy znacznie mniejsze od gigantów z *South Hall*, ich oferta była jednak równie interesująca. Największą uwagę skupiała chyba firma *1C*, autor największego zaskoczenia ostatnich miesięcy jakim był *Il-2 Sturmovik*. Bazująca na enginie tego ostatniego nowa gra *1C* – strategia rozgrywająca się w czasie II wojny światowej – uznana została przez wielu za jedną z najlepiej wyglądających gier swego typu, jakie pokazane zostały na targach.

Nieco dalej usadowiła się niemiecka firma *CDV*, której rdzeń oferty stanowiły kontynuacje znanych gier: *Imperium Galactica 2*, *Sudden Strike 2* oraz znajdujący się w bardzo wczesnym etapie rozwoju *Cossacks 2: Napoleonic Wars*. Spore emocje budził też *Breed*, futurystyczna gra FPP z elementami taktyki.

Także w Kentia Hall ulokowała się firma *Techland*, jedyny wydawca gier z Polski, jaki zawitał na E3. Programy, jakie zaprezentował to *Chrome*, *Xpand Rally* oraz *Day of the Mutants*.

Armia USA zaprasza

Concourse Hall to jedna z mniejszych hal, na dodatek zdominowana została przez tandem *Interplay/Titus*. Największe zainteresowanie budziła oczywiście druga część *Icewind Dale*, która choć korzystać ma z wiekowego juz engine'u Infinity, posiadać będzie również szereg usprawnień z trzeciej edycji zasad D&D. W tejże hali swoje stanowisko miała też armia amerykańska, która pracuje nad grą będącą połączeniem dwóch gatunków: rpg i akcji. Rolplejowy składnik ma obrazować drogę bohatera przez obóz szkoleniowy, druga część to już typowa walka. Gra korzystać ma z udoskonalonego engine'u *Unreala*, co pozwala wierzyć, iż *Counter-Strike* może już wkrótce zyskać groźną konkurencję. Warto też dodać, iż gra będzie rozprowadzana za darmo. W obliczu wojny jaką Ameryka prowadzi z terrorystami może być to niezły pomysł, by zachęcić młodych ludzi do wstąpienia do prawdziwej armii...

20 lat LucasArts

Na osobny akapit zasługuje *LucasArts*, który świętując dwudziestą rocznicę swojego powstania, zaprezentował na targach bardzo obiecujący zestaw produktów. Na

Splinter Cell

pierwszym miejscu należy tu wymienić *Star Wars: Galaxies*, online'ową grę RPG, która pozwoli fanom „Gwiezdnych wojen" po raz pierwszy poznać ich ulubione miejsca znane z filmu na własną rękę. Wiadomo też, iż już trwają pracę nad rozszerzeniem tej gry, dzięki któremu będzie można stać się posiadaczem statku kosmicznego i odbywać podróże pomiędzy różnymi systemami.

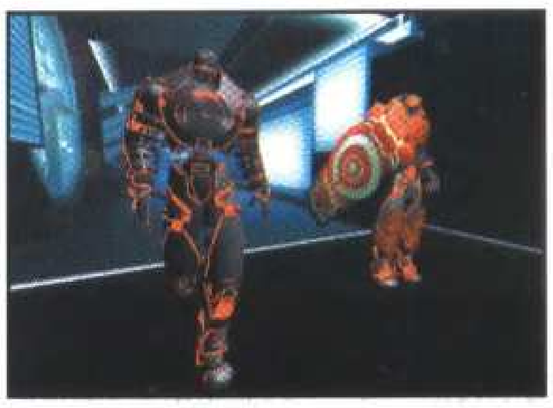
Druga gra, na którą z pewnością czekają wszyscy fani *Star Wars to Knights of the Old Republic*. Pojawi się ona jesienią na Xboxa, a wiosną przyszłego roku na PC. Gra już teraz wygląda oszałamiająco ze swoją trójwymiarową grafiką, a można założyć, że jej producent, *Bioware*, stanie na wysokości zadania, jeśli chodzi o rolplejową stronę programu. Jest na co czekać i tylko złość bierze, że Xbox ma być pierwszy.

Kolejną grą pokazaną przez *Lucasa*, a która nie powinna zawieść oczekiwań był *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*. W grze tej będzie można wcielić się w postać legendarnego poszukiwacza zabytków walczącego z wywiadem hitlerowskiej Rzeszy o tajemniczy artefakt o nazwie Serce Smoka. Wielką niespodzianką była z kolei zapowiedź kontynuacji jednej z najlepszych gier przygodowych, jaka ukazała się na PC. Chodzi tu o *Full Throtle*, którego intro było pokazywane na telebimie w sali prowadzącej do West Hall.

A jeśli już jesteśmy przy rocznicach, również 20 lat mija od chwili premiery kultowego już dzisiaj filmu TRON. Z tej okazji firma *Disney Interactive* prezentująca swoją najnowszą grę FPP *Tron 2.0* zaprosiła do siebie Syda Meada, jednego z twórców tego kultowego filmu. Można było z nim porozmawiać, a przy okazji wygrać kolekcjonerski zestaw zabawek.

ENGINE JAK MARZENIE

Choć chyba wszyscy na targach mówili o *Doomie 3*, nowym *Unrealu* i „silnikach" napędzających obydwie te gry, warto odnotować, iż w nowym wcieleniu pokazany został również ich stary rywal, engine Litchtech. Opatrzony nazwą Triton pojawi się on między innymi w grze *Tron 2.0*. Inna odmiana tego engine'u, Jupiter, została użyta z kolei w *Noone Lives Forever 2* i *Hannibal*. Jego możliwości są doprawdy imponujące. O ile jego pierwsza wersja użyta w oryginalnym NOLF radziła sobie z grubsza z 1000 wielokątów, Jupiter jest w stanie udźwignąć ich aż 90000. Swoim własnym systemem do produkcji gier chwaliła się też firma *Criterion Software*. Użyty został on już między innymi w grach *Tony Hawk's Pro Skater 3* i *Grand Theft Auto 3* i jak sami widzieliśmy spisał się w nich doskonale.

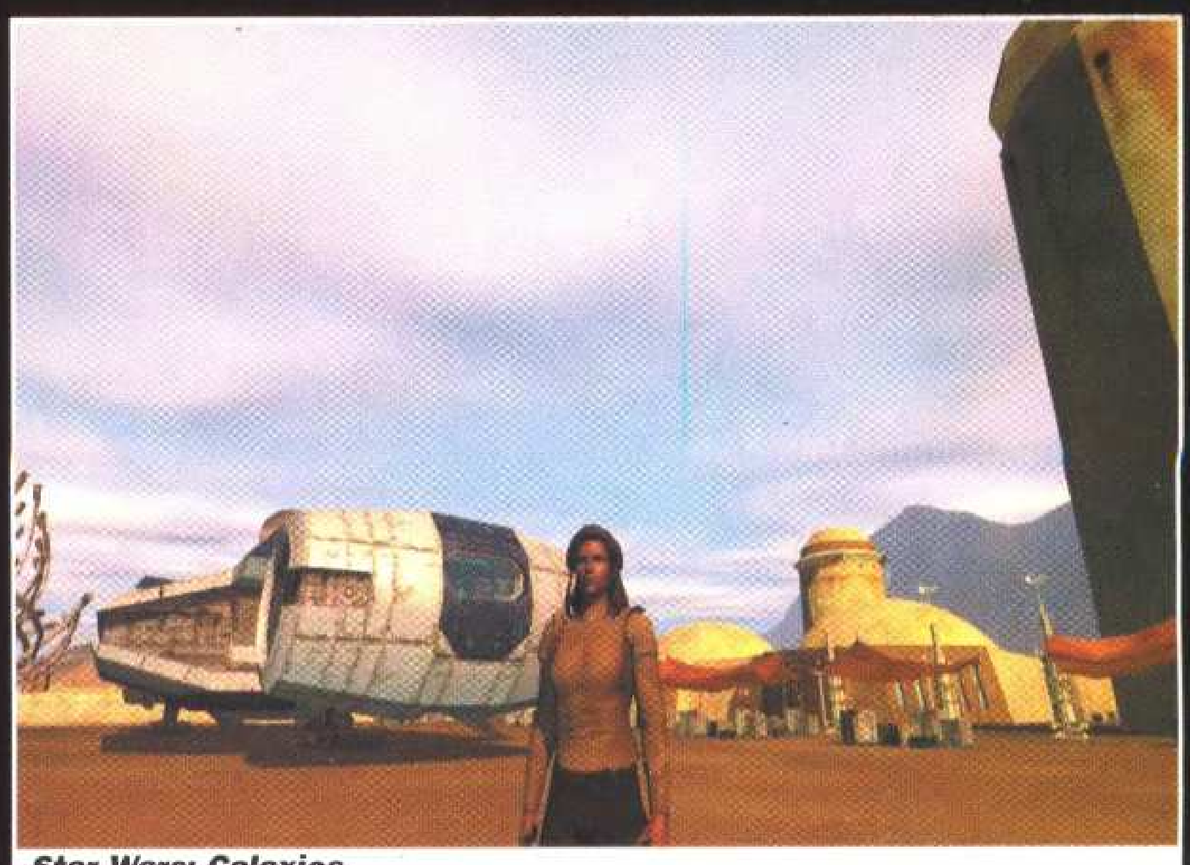


Konkluzja

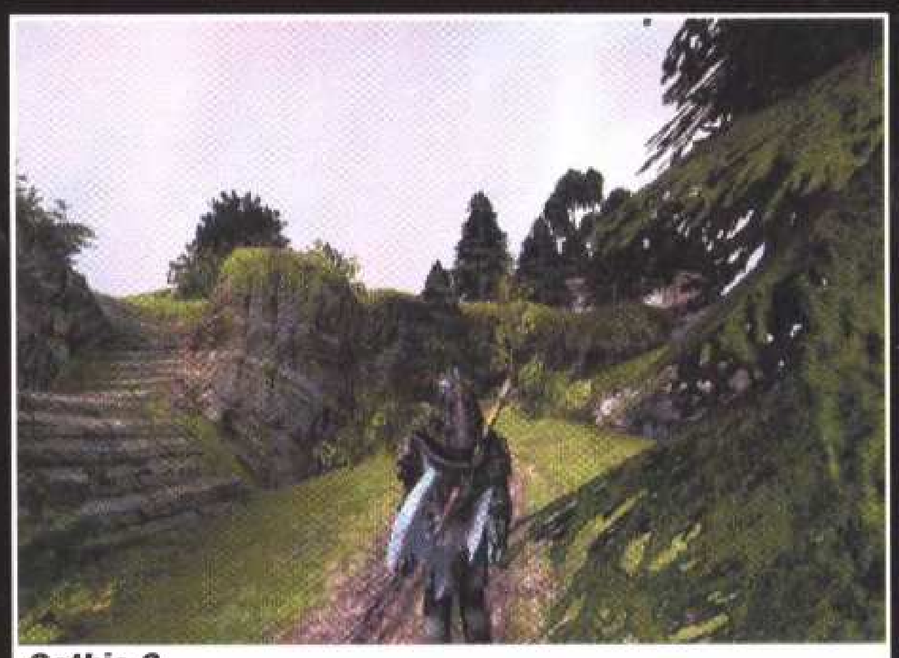
Śmiało można powiedzieć, że tegoroczne targi E3 przebiegały pod znakiem rywalizacji pomiędzy producentami konsol. X-Box, Playstation 2 i Nintendo Gamecube stanęły do śmiertelnej rywalizacji i choć jej wynik jest niepewny, wiele wskazuje na to, iż po raz pierwszy na ringu mogą pozostać wszyscy trzej zawodnicy. O tym, jak gigantyczne jest zapotrzebowanie na gry konsolowe może świadczyć fakt, iż praktycznie wszystkie wymienione w relacji firmy oferowały dla nich programy, a były i takie, w których ofercie w ogóle nie było gier na PC (Acclaim, Capcom). Gry na konsole na pewno ktoś kupi, z PC nie jest to pewne.

Z drugiej strony patrząc, rynek PC na pewno pozostanie silny choćby ze względu na rozwijający się błyskawicznie sprzęt. Na kolejną generację konsol trzeba będzie poczekać kilka lat, a tymczasem *Nvidia* i *ATI* oferują nową generację kart graficznych niemalże dwa razy w roku. Do tego dochodzą coraz szybsze procesory. Dzięki temu już wkrótce wiele gier może wyglądać tak jak *Doom 3*.

Co się tyczy kolejnej edycji targów Electronic Entertainment Expo, wiadomo już, iż również odbędą się one w Los Angeles Convention Center, nieco wcześniej, bo już 12 maja 2003 roku. Na pewno znów tam będziemy, by przedstawić Wam najświeższe nowinki ze świata. ❐



Star Wars: Galaxies

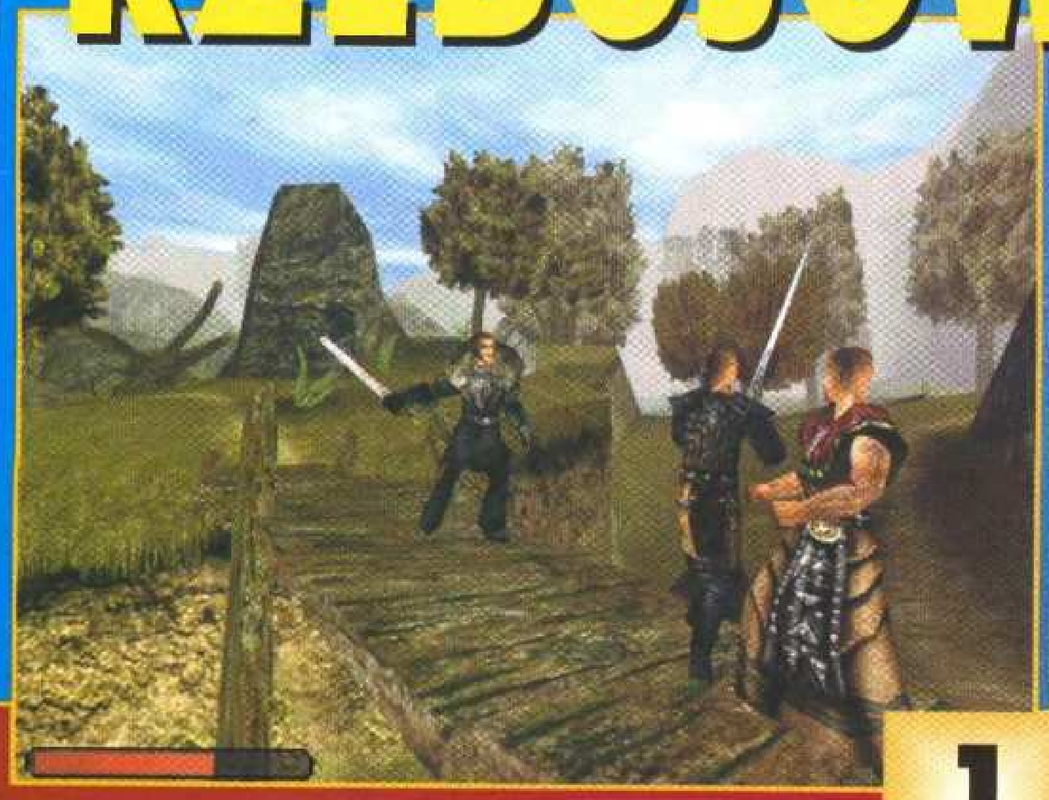


Gothic 2

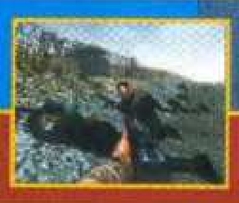
Sim City 4

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1 Gothic



2 Medal of Honor

3 Star Wars: Jedi Knight 2

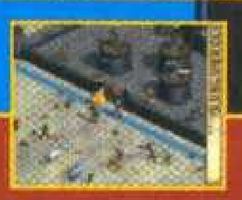
4 Might & Magic 9

5 Tribes 2

6 Aliens vs Predator 2

7 Il2 Sturmovik

8 Fallout Tactics



9 Heroes of Might & Magic 9

10 FIFA 2002 World Cup

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopular niejszych witryn internetowych poświęconych grom kompute rowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się naj bardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy czerwca.

Gry OnLine

1. Planescape Torment
2. Diablo 2
3. Diablo 2: Lord of Destruction
4. Flight Simulator 2002
5. Baldur's Gate 2

Wirtualne Imperium Gier

1. Grand Theft Auto 3
2. FIFA World Cup 2002
3. Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast
4. Heroes of Might & Magic
5. Soldier of Fortune 2

Planescape Torment – Gra role-playing będąca efektem współpracy firm Black Isle i BioWare. Jedna z nielicznych w swojej kategorii, której akcja toczy się w świecie Planescape'a, a nie popularnego Forgotten Realms. Doskonała fabuła i świetne dialogi, a zwłaszcza towarzysząca Ci niemalże przez cały czas gry zabawna czaszka to główne zalety tego programu.

Grand Theft Auto 3 – Wielki hit na Playstation 2 teraz także w wersji na PC – w jeszcze lepszej oprawie graficznej i dźwiękowej. Wykonujesz różne zadania dla mafii poznając przy okazji Liberty City. Do dyspozycji masz bogaty arsenał broni lub każdy samochód, jaki uda Ci się zatrzymać i odebrać jego właścicielowi. Zdecydowanie dla ludzi o mocnych nerwach.

Planescape Torment

Grand Theft Auto 3

Najlepiej sprzedające się tytuły (maj)

EMPIK
www.empik.pl

1. Heroes of Might & Magic 4 PL
2. The Sims Wakacje PL
3. Star Wars: Jedi Knight 2
4. Medal of Honor
5. Half-Life Generacja 3.0
6. Hugo: Tropikalna Wyspa 2 PL
7. The Sims Randka PL
8. Heroes Complete PL
9. Worms Blast PL
10. Gothic PL

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Heroes of Might & Magic 4 PL
2. The Sims Wakacje PL
3. Konung: Legenda Północy PL
4. Hooligans PL
5. Codename: Outbreak PL
6. Starcraft + Broodwar
7. Starmageddon PL
8. FIFA 2002 World Cup
9. Half-Life Generacja
10. The Sims: Bravo (3 dodatki) PL

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

TANIEJ!!

partner internetowy

GRY OnLine™ www.gry-online.pl

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

94) 346-11-57
il: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 czerwca 2002. Termin realizacji 3-14 dni.. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **Ś-07** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

NNIK GIER PC CD-ROM
owości, Z - zapowiedzi, H - hity

mernaker PL	69,99
Evolution + Motocross Mania	49,00
entura-Psi Detektyw PL	49,90
f Wonders 2 PL	69,00
f Wonders PL + Clash PL gratis	49,00
Empire Coll.Edition	179,00
a PL	24,90
Dogfighter	29,90
Tycoon PL	69,00
Inc	49,00
	44,90
s Predator 2 + Pył gratis	99,00
s Predator 2: Expansion Pack	49,00
s Predator-Gold Edit	49,00
r War Edycja Specjalna PL DVD	129,90
r War PL	99,90
e vs Havoc	29,90
ox PL	49,90
m PL	129,00
ed Fist 3	39,90
Knights 2 PL	79,00
s PL	29,90
s 2 PL	49,99
s 3 PL	79,99
yda- Zaginiony Ląd	79,90
PL	19,90
	69,00
s Gate 2 PL	159,00
s Gate 2: Tron Bhaala PL (dod)	79,90
s Gate: Saga (BG I + BG II atki)12xCD PL	159,99
s Gate Srebrna Edycja PL	69,90
Realms PL	69,00
Breakers Pl	49,90
p a Millionaire 2 PL	19,90
& White Creature Isles PL	79,00
& White PL	79,90
& White P +CREATURE ISLES	139,90
E RUNNER	45,00
Omen 2	139,90
EN SWORD II PL	45,00
3000 PL	79,00
Red Alert 2	79,00
Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79,90
r 3 PL	49,90
lism 2 (Kapitalizm 2) PL	99,99
rcoon PL	29,90
	69,00
pionship Manager 2001/02	139,00
pionship Manager 3 + liga PL	39,90
master 8000	69,00
acja 2:Próba Czasu PL	49,90
ation Call to Power 2	49,90

Clive Barkers Undying	44,99
Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
N Codename: Outbreak PL	49,90
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,99
Comanche 4	99,00
Combat Chess	29,90
Z Combat Mission PL	79,90
COMMAND & CONQER:RED ALERT	45,00
Command & Conquer: Renegade	129,00
H Commandos 2	79,90
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Conquest: Frontier Wars PL	69,00
Cool Pool	49,99
Corsairs PL	19,99
Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Z Coś (the Thing) PL	129,00
Z Counterstrike: Condition Zero	99,00
Creatures 2	59,00
Cue Club PL	29,95
Cutthroats	34,90
Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
Defender of the Crown (Obrońca Korony) PL	19,90
Delta Force	39,90
Delta Force 2	39,90
Delta Force- Land Warrior	79,00
Descent 3	19,90
Z Destroyer Command PL	99,90
DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
Deus Ex	79,99
Devil Inside PL	19,95
Diablo	49,90
Diablo 2 PL	99,00
Diablo 2 PL+Diablo1+Pan Zniszczenia PL	199,99
Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
Diablo Hellfire	19,90
DIE BY THE SWORD PL	19,90
Z Die Hard: The Nakatomi Plaza	99,00
Dogz 4	69,00
Droga do Eldorado PL	29,90
Z DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
Z Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
DUNE 2000 CD	45,00
Dungeon Keeper 2 PL	45,00
N Dungeon Siege	169,00
Earth 2150- Lost Souls PL	39,90
Earth 2140 + Misje PL	19,99
Earth 2150 PL	24,90
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	79,90
Empire Earth PL	129,00
Escape From Monkey Island	79,90
H Etherlords PL	49,00
Europa Universalis 2 PL	99,90

Europa Universalis PL	29,90
F-16 Aggressor	45,00
F-22 Lighting 3	44,90
F1 2001 (Formuła 1 2001)	99,00
Z F1 2002	129,90
Fall Weiss 1939	39,90
Fallout PL	19,90
Fallout Tactics PL	99,90
Faraon + Kleopatra Pl	99,00
FIFA 2002	129,00
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	79,00
Flanker 2,5	69,90
H Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00
Flight Unlimited 2	45,00
Z Freedom Force	129,90
FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	29,90
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00
Giants: Obywatel Kabuto PL Extra Gra	29,90
Gilbert Goodmate PL	69,00
Z Global Operations	129,90
H Gorasul: Dziedzictwo Smoka PL	29,90
Gorky 17 PL	19,99
Gothic PL	99,90
Z Grand Theft Auto 3 (GTA 3) + koszulka	99,00
Grand Prix 3 PL	49,90
Grand Theft Auto 2 PL-GTA 2+koszulka	69,00
Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
H Half Life:Generacja	129,00
Z Harpoon 4	99,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
Heavy Metal: FAKK 2+Codename Eagle	49,00
Heroes 3 + Armageddon' Blade + Shadow of Death	59,90
Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	29,90
Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	29,90
Heroes Of Might & Magic 3 PL	29,90
N Heroes Of Might & Magic 4 PL	99,90
Z Hidden & Dangerous 2 PL	99,00
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Z Hitchcock: Ostatnie Cięcie PL	39,90
Hitman - Codename 47	79,00
Z Hitman 2	139,90
Homeworld Cataclysm	99,00
Hopkins FBI PL	19,90
House of the Dead	29,99
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
H Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00
N Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90

Hugo-Odorek i Boberek Na Lodowej Olimp. PL	79,90
Hugo: Tropikalna Wyspa PL	59,00
Hype The Time Quest PL	29,90
IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
IM1A2 Abrams	39,90
Z Imperator:Narodziny Państwa Środka PL	129,00
Incubation PL	19,90
Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
Insane PL	19,90
Iron Strategy PL	19,90
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 PL	24,90
Jagged Alliance 2.5:Unfin Business PL	19,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	25,00
Kao Kangurek PL	49,00
Kapitan Pazur PL	59,00
Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90
Kleopatra PL	49,90
Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
KOHAN PL	49,90
Konung: Legenda Północy PL	9,99
Krzyżacy PL	79,00
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
Kurczę Pieczone PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
Larry Collection (części 1,2, 3,5,6) PL	49,00
Larry 7 PL	49,90
Lego Alpha Team PL	99,00
Z Lego Creator 2:Knights Kingdoms PL	99,00
Lego Creator PL	49,95
Z Lego Footbollmania	99,90
Lego Legoland PL	99,00
Lego Loco PL	49,95
Z Lego Racer 2	99,90
Lego Racer PL	99,00
Lego Rock Raiders PL	99,00
Lego Stunt Rally PL	99,00
Lemingi Rewolucja PL	49,99
Liath-World Spiral PL	24,90
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,90
Z Lord of the Realm III (3) PL	99,00
Z Mafia PL	99,00
Majesty PL	49,95
Z Matt Hayes Fishing PL	129,90
Max Payne PL	99,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
MDK PL	19,90
Medal of Honor	129,00

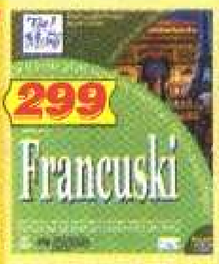
Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
Midnight Racing PL	19,90
Might & Magic VII PL	19,90
Might & Magic VIII PL	24,90
Millenium Racer	19,99
Monopoly Tycon	159,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
H Mortyr PL	24,90
MOTO RACER	29,90
MOTO RACER 2	45,00
Moto Racer 3	129,00
H Myst 3: Exile Pl	69,00
Myth III: Era Wilka PL	69,00
Myth- the Fallen Lords	39,90
Myth: Kodeks Absolutu (Total Codex)PL	69,00
Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Z Nascar 2002 Season	99,00
Nascar Racing 2	21,00
Nascar Racing 4	99,00
NBA 2000	45,00
NBA 2001	79,00
NBA 99	39,95
Need For Speed 4	45,00
Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
NHL 2000	45,99
NHL 2002	129,00
Z Nina: Kroniki Agenta PL	19,90
No One Lives Forever	79,00
Nocturne	49,00
Nox	45,00
Oil Tycoon PL	19,99
Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Z Operation Flashpoint Gold PL	79,90
Z Operation Flashpoint Misje PL	24,90
H Operation Flashpoint PL	59,90
Z Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
Panzer General 3D	49,00
Panzer General 3D: Scorched Earth	69,00
Passage 3 PL	39,90
Pearl Harbor PL	19,90
Phantasmagoria 2	39,90
PINBALL 3D Ultra	21,00
Pizza Connection 2 PL	49,90
Pizza Syndicate PL	19,99
Planescape:Torment: Srebrna Edycja PL	69,90
Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
Populous 3:The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
Pro Rally 2001 PL	49,90
Project IGI	79,00
Przygody Ryśka: Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat)	29,90
Puzzle Station PL	39,90
Quake 3 Team Arena	99,00

Quake 3:Arena	99,00
Quake: Ultimate Collection	179,00
H Railroad Tycoon 2 PL	69,00
Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL	99,00
Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjoner	129,00
Rajska Wyspa (dodatek do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Randka z Nieznajomą (od 18 lat)	49,90
Rayman 2 PL	29,90
Rayman M PL	69,00
Reah PL	59,90
Reah PL DVD	59,90
H Real War PL	49,90
Red Faction	49,00
Resident Evil 3	79,90
Return to Castle Wolfenstein	169,99
Return to Krondor	69,00
Revenant	39,90
Robbo Millennium PL	49,90
Roland Garros	79,90
Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,90
Rune Złota Edycja	69,00
S.W.I.N.E	29,90
Sacrifice PL	49,90
Schizm PL	99,90
Schizm PL wersja DVD	49,90
Serious Sam PL	69,00
H Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
Settlers 4 PL	99,90
Settlers I PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Shogun PL	99,00
Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
Silent Hunter Commander Edit	49,99
Silent Hunter II PL	99,00
SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 2000	29,90
Z Sim Golf Sid Meiers	129,90
Sims Balanga+ Światowe Życie (dod.)	119,99
N Sims PL	109,00
N Sims PL + 3 dod. (Premium),PL	209,00
N Sims Randka PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims,PL	79,00
N Sims Wakacje PL	79,00
N Sims+Balanga+Światowe Życie-Total PL	159,00
Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
Soul Reaver 2	129,00
Space Hastle PL	29,95
Speedway Championship	49,95
Spiderman	159,00
Star Trek: Away Team	49,90
Star Trek: Voyager Elite Force	49,90

N Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars PL	59,90
Star Wars: Epis.I: Phantom Menace	79,90
Star Wars: Epis.I: Racer -nowa cena	79,90
Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo	69,90
Star Wars: Force Commander,CD	79,90
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
N Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	169,90
Star Wars: X-Wing Aliance	99,00
Starcraft + Brood War	49,90
N Starmageddon PL	49,99
Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
Sub Command	129,00
Submarine Titans PL	19,90
Sudden Strike PL	79,99
Summoner	49,90
Super Taxi Driver	29,00
Superbike 2000	45,00
H SWAT 3 PL	49,90
Sydney 2000 - Olympic Games	79,99
Szachy 1998 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Z Tennis Masters Series PL	49,00
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider II	39,90
Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
Tony Hawk 2	99,00
Z Tony Hawk's Pro Skater 3	169,00
Toon Car PL	19,90
Trade Empires PL	69,00
Traffic Giant Gold PL	29,90
Train Simulator	169,00
H Tribes 2	49,00
Troma Project PL	29,90
Z Tropico 2: Zatoka Piratów PL	99,00
Tropico PL - nowa cena	99,00
Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
Virtua Cop 2	29,90
Virtua Fighter 2	29,99
Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	49,90
Z Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,90
Władca Bulionu (kurka) PL	19,90
Woody Woodpecker PL	79,90
N World Cup (FIFA) 2002	139,90
World War III PL	79,00
Worms Blast PL	49,00
Worms World Party PL	79,90
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
ZOO Tycoon	119,00

Tell Me More *ANGIELSKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

Tell Me More *NIEMIECKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.



Tell Me More *FRANCUSKI*
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. **TESTY** - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Dziwolągi

W ŚGK 6/2002 Suiram doszedł do wniosku, że „twórcom brak wyczucia względem realizmu" bo pojawiające się w grach „kreatury po prostu nie mogłyby istnieć w realnym świecie". Jego spostrzeżenia są interesujące, ale z drugiej strony Suiram ociera się o absurd. Wszak – aż wstyd mi o tym przypominać – po to są właśnie gry, byśmy mogli o twardych prawach rzeczywistości zapomnieć. Chcąc zobaczyć realistyczne stworzenia, należałoby raczej udać się do lasu, niż siadać przed ekranem komputera. Natomiast gry są właśnie po to, by po spojrzeniu w lustro móc dostrzec za plecami zjawę, by nie móc otworzyć drzwi, nie będąc zmuszonym do walki z goblinem, by móc dokonać inwazji na wrażą galaktykę. Wszystko to jest oczywiście niemożliwe i „nie mogłoby istnieć w realnym świecie", ale przecież – na brodę Jowisza! – po to stworzono gry komputerowe, aby możliwym uczynić to, co nierealne!

Montezuma

Uważam, że gdyby podczas tworzenia postaci występujących w grze brane były pod uwagę wszelkie prawa fizyki, stwory nie wyglądałyby jednak tak niezwykle. Oryginalność postaci ograniczałaby się do powstania wielkoludów bądź ogrów, zaś inne istoty tak popularne w większości gier nigdy nie ujrzałyby światła dziennego! Mnie zresztą nie denerwuje dziwny wygląd i zachowanie postaci. Co więcej, te przedziwne kształty również budują fabułę i nastrój panujący w grze. Oczywiście, nie wykluczam powstania gry, w której wygląd istot i ich przystosowanie do życia będą normalne. Jednak ile zajęłoby powstawanie takiej gry? Stworzenie świata opierającego się na prawach fizyki wcale nie jest takie łatwe...

Jerod

Chciałem nawiązać do listu Suirama z poprzedniego numeru. Nie mam w ogóle pojęcia, o co mu chodzi. Żaden normalny człowiek nie myśli podczas grania o tym, czym się odżywiają potwory i wrogowie. Autor listu twierdzi, że taki potwór nie miałby szans na przeżycie w realnym świecie. Przecież tu nie chodzi o realny świat. Tu chodzi o grę. Programu komputerowego nie można w żaden sposób porównywać do świata rzeczywistego. Tu nie jest najważniejsza realność i załatwianie potrzeb fizjologicznych. Tu chodzi o efekt pojawienia się takiego monstrum na ekranie naszego monitora. Nikt by chyba nie chciał, aby potwory w „Diablo 2" (bardzo dobrze przedstawione) zastąpiono jakimiś głupimi troglodytami i, że tak powiem, nudnymi zombiakami (które prawdopodobnie też nie przeżyłyby w normalnym świecie). Na przykładzie listu Suirama widać, że ludzie są w stanie przyczepić się do wszystkiego. Niestety...

PePeSzA

Popieram Suirama. Mnie także denerwują wszystkie te dziwolągi, którymi straszą nas twórcy gier. Ale robią to wcale nie z powodu braku pomysłów, jak twierdzi Suiram, ale z lenistwa! Zwyczajnie nie chce im się wziąć do ręki podręcznika ani zatrudnić konsultanta, by sprawdzić, czy wymyślona przez nich istota mogłaby powstać na drodze ewolucji i czy w ogóle miałaby szansę na przeżycie. Łatwiej wszystko wytłumaczyć czarami, albo kaprysem bogów. Czyli iść na łatwiznę. Na palcach jednej ręki można wyliczyć RPG-i, w których autorzy wysilili szare komórki i zadbali o realizm (nawet jeśli jest to tylko realizm w ramach świata danej gry). A tak przy okazji, to nic dziwnego, że gracze wybierają coraz częściej gry łatwe i krótkie, skoro sami twórcy niezbyt się starają zrobić coś ambitnego. Przykład zawsze idzie z góry.

Yaqb

Maniakalne rozważania

Po przeczytaniu felietonu ManJAka pt. „Jednodniowe życie gwiazd" (ŚGK 5/02) nasunęło mi się kilka refleksji. Otóż zgoda – gry komputerowe to najmłodsze dzieło kultury ludzkiej zorientowane na rozrywkę. Jednak próba przyrównania żywotu gry komputerowej do żywotu szlagieru muzycznego (obojętnej maści), moim zdaniem, z góry naznaczona jest piętnem niepowodzenia. Owe piętno zapędza nas w labirynt rozważań, które nigdzie nie prowadzą. Czy rzeczywiście ok. 200 playgodzin spędzonych przy „Baldur's Gate" można porównać z trwającym 3 minuty playbackiem szlagieru na studenckiej popijawie (choćby nie wiem ile razy i w jakich odstępach czasu był odśpiewany)? Jaką przyjąć wykładnię dla takiego porównania? Osobiście nie wiem! Myślę, że sedno sprawy leży w odpowiednim rozdziale dziedzin. Muzyczne szlagiery powinny zajmować miejsce w szufladzie na utwory muzyczne. Adekwatnie odnosi się to do książek i filmów. W owych szufladach powinny być boxy odpowiednio przypisane poszczególnym rodzajom produktów. Wiem, że takie uporządkowanie wydawać się może komiczne, ale taka jest moja recepta na wspomniany natłok produktów kultury.

Nie zgodzę się też z tym, że gry komputerowe, to najbardziej zagęszczony obszar jeżeli chodzi o nowe pozycje. Z innymi dziedzinami jest podobnie. O skali amnezji w stosunku do owych produktów decyduje ich jakość i novum zastosowanych rozwiązań. Nie bez znaczenia są tu gusta odbiorców, ale z tym trudno dyskutować. Żywot dobrej gry nie jest wbrew pozorom tak krótki. Relatywnie dobrej grze o zmyślnie zbudowanej fabule lub trafnie skonstruowanej akcji, poświęcamy o wiele więcej czasu niż innym produktom. Specyficzny charakter konsumpcji gry czyni ją trudniejszym gatunkiem do powtarzania, niż film bądź książka. Inna jest również rzesza odbiorców i konsumentów. Myślę, że trafniejszym określeniem od „zapomnienia" jest „przemijanie". „Doom", „Eye of the Beholder" i inne nie zostały zapomniane – one przeminęły. Zostały czasowo zastąpione przez „Quake'a", „Baldur's Gate", a te z kolei zostaną zdetronizowane przez swoich następców. Wiem, istnieje opinia, że tamte stare gry „miały duszę", ale czy to przypadkiem nie my byliśmy młodsi – bardziej podatni na nowe rozwiązania i „łatwiejsi" do zauroczenia? Obecna sytuacja zmusza twórców gier do po-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Tym razem na naszym forum dyskusyjnym zapytaliśmy o Wasz stosunek do gier komputerowych (i komputera w ogóle) podczas wakacyjnej przerwy. Chcieliśmy się dowiedzieć, czy okres letniej laby, to dla Was czas intensywnego nadrabiania zaległości komputerowych, czy wręcz przeciwnie – jest to moment na odpoczynek od monitora. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Wakacyjny okres jest dla mnie okresem, gdy odchodzę od komputera, przy monitorze zaś ustawiam tabliczkę: „Dotykać dopiero po 1.08"... Ale tak szczerze mówiąc, to w wakacje nie mam specjalnej chęci grać, wolę zamiast tego pojechać do babki na wieś, na Słowację w góry, bądź też jeszcze gdzieś indziej. Nie odczuwam chęci do ponownego zagrania w „Baldursa", czy inną gierkę. Z reguły jeden miesiąc przeznaczam na góry, drugi zaś na kompa. Znam również osoby, które specjalnie grają w wakacje więcej, żeby podczas roku szkolnego nie chciało się, ale chyba nie wiedzą, że nie można nagrać się na zapas.

Jerod

Wakacje to piękny okres. Nie martwimy się o szkołę czy studia, leniuchujemy i oczywiście gramy w gry komputerowe. A przynajmniej tak jest w moim przypadku. Nie zawsze bowiem w lecie mamy piękną pogodę – wówczas gry komputerowe są po prostu zbawieniem. Oczywiście nie warto poświęcać całego wolnego czasu na granie, w końcu lato jest tylko raz w roku i trzeba wykorzystać tę okazję, aby trochę odpocząć. A najlepiej odpoczywa się nie przy komputerze, ale na świeżym powietrzu, najlepiej z dala od wszelakich cudów techniki. Wakacyjny okres traktuję jako czas nadrabiania zaległości. Cały mój czas poświęcony graniu spędzam przy tych tytułach, w które z różnych względów nie miałem okazji wcześniej zagrać. W tym roku będę miał sporo do nadrobienia.

Cameron

W wakacje raczej nie gram więcej niż zwykle. Góra 2-3 godziny dziennie do południa. Potem nad-

szukiwania nowych rozwiązań i stałego podnoszenia jakości wydawanych produktów. Nieprzemyślane bądź nieudolnie powielone gry nawet nie przemijają – one nie mają najmniejszej szansy zaistnieć na naszych kompach. Stajemy się coraz bardziej wybredni i „sięgamy tylko gwiazd".

Spydy

Wqrzony

Nie no, ta sprawa to już mnie wqrzyła. Piszę o grze „Another War", a właściwie o jej demie na waszej płytce. Ale spokojnie. Gra nieźle się zaczyna, klimat OK, fajny żart i wszystko, co trzeba. Do czasu aż pakują mnie do więzienia. No dobra, to jak się z niego wydostać? Kombinuje, kombinuje, aż tu wpadam na najgłupszy sposób na świecie. Realizuje go i oczywiście udaje mi się wyjść z celi. Jaki to pomysł (Ci, którzy grali w demo, pewnie już wiedzą)? Otóż trzeba wyrwać trzy gwoździe z pryczy, aby zdobyć trochę punktów doświadczenia, po czym wyważyć drzwi (wcześniej się nie dało). To mnie tak przeraziło, że od razu wyłączyłem grę. I to jest cRPG?

OK, zgodziłbym się z tym (chociaż też z wielkim bólem), gdyby to nie był nasz świat, tylko jakieś tam D&D. Ale akurat „Another War" powinno być realistyczne! No bo tam tylko postacie i zdarzenia są fikcyjne! To jest nasz świat! Ziemia! Czyli musi rządzić się jakimiś prawami! A czy ktokolwiek po wyrwaniu trzech gwoździ stałby się na tyle silny, aby wyważyć drzwi? Chyba nie...

Aha! I jeszcze jedna sprawa. Też dotycząca cRPG. Wydawanie punktów doświadczenia na co się chce to głupota. Przykład. Krasnolud idzie sobie ze swoją drużyną przez jakieś podziemia. Idą i tną te bestie, co na nich skaczą. W pewnym momencie krasnolud wskakuje na wyższy poziom, no i podnosi sobie inteligencje. A ja pytam się, jakim prawem? Nauczył się myśleć w tych podziemiach? Rozumiem, że może sobie podnieść siłę albo zręczność, bo tych umiejętności używał! A czy tnąc potwory, używał inteligencji? Nie. To gracz używał swojego rozumu aby przeprowadzić krasnoluda przez podziemia, a to krasnolud używał siły! I dlatego punkty doświadczenia powinno wydawać się na cechy, które w danym czasie używaliśmy – i tak te systemy trzeba zaprogramować. Koniec i kropka.

ThimGrim

chodzi już pora na spotkania z kumplami, wypadzik nad jeziorko, albo choćby na spacerek po mieście. W wakacje cieszę się tym, że mogę dłużej pospać, że nikt mi nie sapie, że się nie uczę. Jestem wolny...

Koralek

Wakacje... Czekam na nie cały rok, właśnie po to, by pograć. Mam grono kumpli – graczy którzy najczęściej grają w tą samą grę, co ja. Potem spotykamy się nad jeziorem, by spędzić ze sobą trochę czasu i wymienić się spostrzeżeniami na temat danej gry. Jest więc tak, że granie zaczynam koło 18.00, a kończę późną nocą, natomiast rano spotykam się z kolegami. Ogólnie rzecz biorąc, w czasie roku szkolnego siedzę na Necie, a w wakacje gram.

bukins

LISTY DO REDAKCJI

Po przeczytaniu recenzji „Sea Dogs" naszły mnie takie myśli (poprawcie mnie, jeśli nie mam racji).

Co nie ukaże się jakiś tytuł o piratach, to zawsze jakiś maniak stwierdza, że to kalka „Pirates!". Rozumiem, że ktoś uważa, iż „Corsairs" jest kopią tej wspaniałej gry, ale porównanie z „Sea Dogs"... To tak, jakby porównać „Might & Magic 6" z „Baldurs Gate" i stwierdzić, że to to samo, bo polega na tym samym (tu i tu masz życie, tu i tu jest walka na miecze, tu i tu są czary, fabułka, graficzka i szmery-bajery).

Według mnie protoplastą „Sea Dogs" jest świetna gra pt. „Sea Legends" (nawet w nazwach jest zbieżność!), która grywalnością dorównywała „Pirates!". Aż dziw bierze, że nie zyskała ona popularności (na tyle, żeby ją ktoś na łamach pisma miłe wspominał). Może jednak jej czas wcale jeszcze się nie skończył? Znam ludzi, którzy potrafią wskrzeszać stare przeboje. Ludzie, o których mówię, potrafią sprawić, że cała grająca Polska utonęła na parę tygodni w „Might & Magic 6", a potem w „Master of Orion 2". „Sea Legends"... a może jednak?

sir Cane

Heh, ta końcówka to prawdziwy majstersztyk – jeszcze nikt tak intrygująco nie zasugerował nam, jaką grę warto dołączyć do ŚGK w charakterze pełnej wersji. Moje uznanie.

Co do porównania „Sea Dogs" do „Pirates!" to pozwolę sobie nie zgodzić się z Twoją opinią. Przede wszystkim zasada jest taka, że nowość powinno się porównywać do najbardziej znamienitego przedstawiciela, a chodzi o to, aby ułatwić w ten sposób szybką orientację czytającemu daną recenzję. „Pirates!" wciąż są tym „naj" – przynajmniej według nas (sam przyznajesz, że „Sea Legends" nie zyskały popularności, na jaką według Ciebie zasługują). Oczywiście, warto tu dodać, iż tak naprawdę każdy ma własny kanon (pisałem o tym kiedyś w „Między nami, graczami") i nim właśnie się kieruje. W Twoim przypadku „Pirates!" najwyraźniej stoi na drugim miejscu, zaraz po „Sea Legends", ale – co zapewne rozumiesz – i autor owej recenzji ma prawo do własnego kanonu, a w nim poczesne miejsce zajmują „Pirates!".

I jeszcze jedno – że zdanie autora nie jest zdaniem całej redakcji, niech świadczy fakt, iż ja również, podobnie jak ty, uważam, że „Sea Dogs" jest w prostej linii potomkiem „Sea Legends". Ale z zastrzeżeniem, że „Sea Legends" jest takim samym potomkiem „Pirates!".

Miesiąc temu Piotr Pieńkowski napisał: „rozważamy możliwość sięgnięcia po inne nieprzemijalne hity". Jestem za! Zaznaczam jednak, że jak dotychczas tylko dwie gry przykuły mnie do komputera, a pudełka z nimi walały się na biurku przez długie tygodnie. Te gry to „Might & Magic 6" tudzież „Civilization 2" (z naciskiem na pierwszy tytuł). W odpowiedzi na słowa „czekamy na wasze propozycje", zgłaszam kandydaturę zbiorową w postaci starych, dobrych eRPeGów.

I jeszcze jedno: dlaczego dotychczas nie było żadnej przygodówki??

Montezuma

No jak to nie było żadnej przygodówki? A „Guardian of Darkness"? A „Ubik"? A „Dark Earth"? Inna sprawa, iż faktycznie w poprzednim roku dominowały strategie i teraz zamierzamy to nadrobić. Na pierwszy rzut zainteresowaliśmy się wyścigami/rajdami („Warm Up!" i „Silkolene Honda Motocross GP") oraz zręcznościówkami („Requiem" i „Total Soccer 2000"). Nie ukrywam, że w tym roku chcemy także poszukać czegoś w rolplejach i właśnie w przygodówkach, choć wybór będzie naprawdę trudny – i to z najbardziej prozaicznego powodu: znikomej oferty wydawców gier. Ale postaramy się zrobić wszystko, żeby Was zadowolić. I wciąż czekamy na Wasze propozycje, choćby i najbardziej szalone.

Kiedy miałem DirectX 8.0 wszystko było OK, ale od kiedy zainstalowałem 8.1 zaczęły się problemy. Gry, które wymagają słabszej wersji tego programu, mówią mi, że nie posiadam tej wersji. A nie mogę przecież zainstalować 6.1 na 8.1. Więc wyszukuję wszystkich plików DirectX i usuwam je. Potem instaluję 8.0, ale nie ma już wtedy pliku dx diag, który umożliwia testowanie i po prostu jest potrzebny, bo inaczej komputer nie czyta mi tego DirectX-a. Co mam robić?

Gajwer

Na początek dobra wiadomość: w necie można znaleźć programy, które odinstalowują dowolną wersję DirectX – kompletnie. Postaram się, aby jeden z nich znalazł się na naszej płyce.

A już tak między nami, graczami – to skandal, że DirectX sam w sobie nie ma deinstalatora. Zwłaszcza, że co rusz wypuszczane są jakieś wersje testowe, często niedorobione, które powodują niemałe zamieszanie. Że już nie wspomnę o fakcie, iż DirectX nie jest kompatybilny w dół i niektórych gier z czasów „szóstki", choćbyśmy stanęli na rzęsach, nie uruchomimy na „ósemce". Dlatego najlepszym rozwiązaniem (zwłaszcza dla tych, którzy nie czują się mocni w tym temacie) jest jak najrzadsze eksperymentowanie z niesprawdzonymi nowinkami i instalowanie wyłącznie wersji ostatecznych DirectX. W przeciwnym razie można nabawić się nie tylko nerwicy, ale także stać się zaprawionym fachowcem w instalowaniu systemu Windows.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

Ja mam, jak co roku w wakacje, PLANY. Planuję do kompa zbliżać się dopiero po godzinie 18:07. Czeka mnie parę zaległości i nowinek (Deus Ex, Morrowind), ale chcę też odpocząć od szkoły, pojeździć na bajku, pochodzić po lesie i tego typu sprawy. Jedną z ważniejszych rzeczy, jaką chcę zrobić w wakacje, to popracować nad tym, co komp niszczy najbardziej: kondychę. Będę chyba musiał trochę pobiegać (teraz wysiadam po 200 metrach) a może i pochodzić na siłownię. I w kosza trochę pograć... Czyli, ogólnie, wakacje równo podzielę między kompa i rzeczy bliższe ciału.

the_one

Hmmm, ja potraktowałem to w taki sposób: w lipcu gram ile się da, a w sierpniu wyjeżdżam daleeeeeko od domu i kompa. IMO takie rozwiązanie jest najlepsze. Po miesiącu grania już po prostu komp zaczyna nam się nudzić. Na miesiąc wyjeżdżam i po powrocie znowu wszystko wraca do normy.

denay

Ja chodzę do ogólniaka i na razie wakacje organizują mi rodzice. Niestety, ma to swoje złe strony. Chodzi mi o to, że przez całe wakacje będę tylko dwa tygodnie w domu, co oznacza, że nie pogram sobie tyle, ile bym chciał. Jak wiadomo, wakacje to czas wolny od nauki (chyba, że ktoś ma poprawki), więc trzeba go maksymalnie wykorzystać na granie.

PIOTROSLAV

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

In memoriam

Czerwiec tego roku był niewątpliwie miesiącem pożegnań. Przede wszystkim, z Mistrzostwami Świata pożegnała się polska reprezentacja piłki kopanej, i to w żenującym stylu. A nadzieje były ogromne, zwłaszcza po przebojowym przedarciu się przez kwalifikacje; tak ogromne, że emocje związane z występami naszej drużyny przeniosły się nawet na grunt redakcji. Przed meczem Polska-Korea przynieśliśmy telewizor do pomieszczeń biurowych, co niektórzy zaopatrzyli się w biało-czerwone szaliki, wytypowaliśmy wyniki (ja stawiałem na 3:0 dla Polski...) – i nawet zrobiliśmy przerwę w pracy, by obejrzeć pojedynek. Nikt nie przewidział tak sromotnej porażki.

Co było później, każdy kto oglądał Mistrzostwa, dobrze wie. Dość powiedzieć, że jak negatywnie byśmy nie byli nastawieni przed meczami, nikt w redakcji nie wytypował prawidłowego wyniku – zawsze było gorzej, niż się spodziewaliśmy. Chłopcy wystąpili jak wystąpili (krążył nawet dowcip o Oskarze dla Engela za wystawienie „Dziadów" w Korei), drzemie jednak jeszcze we mnie malutka iskierka nadziei. Mianowicie taka, że obejrzę jeszcze Polaków na MŚ przed emeryturą.

Szczęście, że EA Sports wydało *2002 FIFA World Cup*, a jeszcze większe, że po zrecenzowaniu tej gry przed miesiącem, nie oddałem jej do redakcji. Mogłem dzięki temu odkuć się na naszych rywalach, zdobyć puchar Polakami trzy razy – a że jeszcze tego było mi mało, obniżyłem poziom trudności skopałem wszystkich jak leci dwucyfrowymi wynikami. Zaprawdę, powiadam Wam – szalikowcom powinni dawać gry komputerowe zamiast pał bejsbolowych, odreagować się można pięknie i bez szkody dla otoczenia.

Nie mniejsze kontrowersje w redakcyjnym gronie wzbudził nowy film George'a Lucasa, przezywany powszechnie „Atakiem glonów". Dla jednych był to powrót do klimatu starych „Gwiezdnych wojen", dla innych – w tym niżej podpisanego – przydługim teledyskiem z elementami gry komputerowej. W pełni zgadzam się z tym, co napisał recenzent „New York Timesa", twierdząc że epizod drugi „Star Wars" nie jest w ogóle filmem, jeśli za film uznać dzieło opowiadające jakąś historię, posiadające grupę bohaterów oraz zakończenie. Tutaj mamy zestaw luźnych scen, niczym seria wideoklipów w MTV, do tego momentami rażących swą naiwnością nie tylko zagorzałych fanów „Gwiezdnych wojen", ale nawet dzieci mojego znajomego, które krzywiły się wyraźnie, słysząc zapożyczone z brazylijskich seriali „miłosne" dialogi, wyśmiewały silniczki omnipotentnego R2D2, a po projekcji usiłowały dociec, dlaczego łowca nagród wpuszcza przez okno Amidali jakieś robale, zamiast ją po prostu przez to okno zastrzelić. O walce w wykonaniu Yody, którą Kuba Turkiewicz trafnie określił jako „figle i psoty" a nie pojedynek w wykonaniu mistrza nad mistrzami, szkoda w ogóle wspominać. Ogółem otrzymaliśmy widowiskowe, ale doskonale puste dzieło wizualne – jak mecz dwóch świetnych drużyn piłkarskich (że znów pozwolę sobie nawiązać do Mistrzostw), w którym nikt nie strzelił gola. Oczywiście, nie każdy w redakcji podziela moją opinię – byli i tacy, którzy pod wrażeniem filmu zaczęli nawet grać w nowego *Jedi Knighta* – ja jednak pożegnałem się z nadzieją, że George Lucas jest jeszcze w stanie stworzyć cokolwiek, co dorównałoby klasycznej Gwiezdnej Trylogii.

Ostatnie z pożegnań dla mnie osobiście było najbardziej przykre – ze współpracy z redakcją „Świata Gier Komputerowych" zrezygnował Michał Nowakowski, szerzej znany jako Elektryczny; przez ostatnie lata był on moim zastępcą, współtwórcą pisma, a prywatnie bliskim przyjacielem. Do ekipy „ŚGK" dołączył niemal równocześnie ze mną, czyli dobre sześć lat temu – wówczas jeszcze jako długowłosy nastolatek świeżo po liceum. Nikt nie zliczy, ileśmy razem psot wywinęli (w pamięci szczególnie utkwił mi epizod z targów E3, kiedy jeździliśmy po Los Angeles puszczając z zamontowanego w aucie magnetofonu radzieckie pieśni wojskowe), ile papierosów wypaliliśmy kombinując, co by tu wesołego wcisnąć do pisma (to jego pomysłem było pamiętne zestawienie Luke'a Skywalkera z głównym bohaterem *„Baldur's Gate"*), ile turniejów w *Deluxe Ski Jump* rozegraliśmy w wolnych chwilach (Michał bił mnie zresztą w tej dyscyplinie na głowę). Będzie Elektrycznego w „Świecie Gier Komputerowych" brakowało, choć może przynajmniej zostanie wreszcie mistrzem w *DSJ*.

Na zakończenie, wesoła wiadomość. Polska zdobyła brązowy medal na mistrzostwach świata w Korei i Japonii, w finałowym meczu pokonując Argentynę 2:1. Wcześniej wyszła z grupy na pierwszym miejscu, potem wyeliminowała Ekwador i Słowenię, by w półfinałach ustąpić miejsca Włochom. Gdzie takie cuda się zdarzyły? Ano, w firmie Electronic Arts (a dokładniej, w EA Sports), gdzie przy użyciu programu *2002 FIFA World Cup* przeprowadzono komputerową symulację zawodów. Zainteresowani mogą poczytać relacje z wirtualnych meczów na stronie http://www.ea.com/easports/home/home.jsp – tam także można dowiedzieć się, kto został mistrzem świata. Wirtualnym, rzecz jasna – ale jak spostrzegł nasz redakcyjny kolega Vicor, obserwując rozgrywane w sieci lokalnej mecze w nową *FIFĘ* i porównując je z transmisjami nadawanymi przez telewizję: rzeczywistość komputerowa może nie jest piękniejsza, ale czasami na pewno weselsza od tej, którą mamy na co dzień. ❐

Uwielbiam wakacje. Przede wszystkim dlatego, że mogę grać do oporu. Częste zarywanie nocek i gra cały dzień to coś pięknego. chyba każdy to lubi!!! Muszę jednak przyznać, że pasji do gier i sieciowania nie przedkładam nad wszystko. Znacznie bardziej wolę spotkania z kumplami. Podsumowując: gram najczęściej w nocy, a w dzień prowadzę tryb życia towarzyski i, że tak powiem, wypoczynkowy.

PePeSzA

Dla mnie temat nie istnieje. Niestety wakacje to coś, co jest już bezpowrotną przeszłością. W tej chwili cieszę się tym, że przed tygodniem po raz pierwszy od roku mogłem wziąć choć 5 dni urlopu.

TexMurphy

Ja wakacje spędzam z komputerem. Oczywiście jeśli wyjeżdżam na wakacje, komputer odstawiony jest na bok, chyba, że jadę do rodziny, która posiada sprzęt. Ogólnie rzecz biorąc, w wakacje staram się częściej przebywać poza domem, niż siedzieć przed monitorem. Zazwyczaj jest tak, że jeśli jest pogoda, to dzień spędzam na dworze (czyli na basenie or something), a przed kompem siedzę w nocy, która zazwyczaj kończy się nad ranem...

Headd

Cóż... Ja poza wyjazdami (które łącznie zajmą mi max. 3 tygodnie) mam zamiar ponadrabiać większość interesujących zaległości. Wstyd się przyznać, ale z powodu szkoły nie przeszedłem jeszcze „Operation Flashpoint", „Medal of Honor" i wielu wielu bardzo dobrych gier. No, ale w końcu zbliżają się wakacje...

razorblade2

Wakacje to dla mnie, jak zawsze, czas nadrabiania zaległości ze świata gier. Choć łatwiej będzie i z prawdziwymi RPG ... Nareszcie żadnych wymówek dotyczących braku czasu. Poza tym, jak zawsze w wakacje, zapowiadają się ciekawe premiery, a między innymi Warcraft III, którego przecież nie mógłbym ominąć. Zresztą tak samo było z Diablo 2. Premiera też była w wakacje, a potem plan dnia w 2 punktach: 9:00-17:00 – znajomi, 18:00-02:00 – gry, lub odwrotnie. W każdym razie wszelkie wyjazdy na pewno odro(m)bię.

Dragon_Warrior

opracował: baRTeS

DONOSY

ZIMNA FUZJA?

Z początkiem czerwca w naszym kraju zaczął funkcjonować nowy dystrybutor gier – Cenega Poland. Właściwie to nie jest on znowu taki nowy, bowiem to po prostu nowa postać starej firmy – IM Group, która z kolei powstała z połączenia IPS CG i Mirage Media. Tym razem fuzja nastąpiła z Bohemia Interactive i z udziałem DBG Osteuropa – Holding GmbH. Trochę to zagmatwane i można się w tym pogubić, ale sens jest taki, że po mariażu, separacji oraz rozwodzie (bez alimentów!) zawiązano konkubinat z intercyzą. A może odwrotnie?

MILIONERZY

Szefowie Take 2 Interactive, wydawcy „Maxa Payne'a", poinformowali, iż zamierzają zapłacić Apogee oraz Remedy osiem milionów dolarów za stworzenie sequela tej gry. Ludzie, co ja tu robię? Od jutra uczę się programowania...

BANK-RAGE-RUCTWO

Angielska firma Rage ma coraz poważniejsze kłopoty finansowe. Jeden z banków domaga się natychmiastowej spłaty zaciągniętego u nich kredytu (6,2 miliona funtów) i nic nie pomagają obietnice, że lada chwila zwrócą się podjęte inwestycje (czyli wydane ostatnio gry, np. „Hostile Waters"). Sytuacja jest więc dramatyczna i grozi bankructwem Rage dosłownie w każdej chwili.

Acha, po zastanowieniu odwołuję swój entuzjazm dla tworzenia gier i zostaję jednak w redakcji.

SUPER – ŁATA

CD Projekt oświadczył, iż patch w wersji 1.2 do gry „Heroes of Might & Magic 4" nie zostanie ostatecznie wydany, a zamiast niego pojawi się od razu patch 1.3. My proponujemy, żeby i tego patcha nie wydawać, ani paru następnych – tylko od razu skupić się na wersji 156.4.

SIMY ATAKUJĄ

W końcu gruchnęła z dawna oczekiwana wieść, że słynny przebój firmy Elektronic Ars pt. „The Sims" ukaże się także w wersji na konsolę Playstation 2, ale w informacji prasowej nie jest dziwne to, iż gra pojawi się w sprzedaży już tej jesieni, ale to, że jej obsługa będzie ponoć jeszcze prostsza i o wiele bardziej intuicyjna, niż ta w wersji na PC. Nikt widać nie pomyślał, że nowiną tą obraża się komputerowców, przyznając do faktu, iż gra mogła być lepsza. Albo konsolowców, że ich poziom umysłowy jest tak niski, iż bardziej skomplikowanej gry by nie obsłużyli. Aż strach pomyśleć, czego się dowiemy o sobie, kiedy „The Sims" zawędruje na telefony komórkowe.

UCZTA KINOMANA

Kolejne gry komputerowe trafiają na plany zdjęciowe. Na dużych ekranach mogliśmy już oglądać „Mortal Kombat", „Street Fighter", „Wing Commander", „Tomb Raider" i „Resident Evil" (właśnie wchodzi do kin). Teraz do tej grupy dojdzie jeszcze „House of the Dead", a przebąkuje się także o „Homeworld" i „Diablo". I dobrze. Ja w każdym razie z niecierpliwością czekam, aż do kin trafi "Tetris" – to będzie dopiero akcja!

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Młodzieńcze miłości

Właśnie nasza ekipa wróciła z targów E3, które jak co roku odbyły się w Los Angeles. Czegóż tam nie było, wystawne stoiska, seksowna obsługa, a nade wszystko wspaniałe gry. Oglądając to wszystko człek od razu czuje się lepiej i wie, dlaczego kocha ten grajdoł. Inna sprawa, że jak zwykle po tego rodzaju imprezie nachodzi mnie smutna refleksja, że oto znowu trzeba będzie modernizować komputer, a może nawet zamieniać na nowy. Psia mać, to nie może być prawda – mój Celeron 700 z GeForcem 2 nie jest przecież taki zły; nie ma nawet pół roku. A może ma? Zaraz, zaraz, ma nawet rok. Boże, jak ten czas leci... A więc faktycznie powoli zbliża się czas zmian.

Kiedy tak o tym myślę, rozpaczając na drugim planie, że przede mną znów długie i żmudne negocjacje z rodziną na temat konieczności zakupu nowego sprzętu, a potem okres zaciskania pasa, jakiś żal mnie ogarnia. Ile to już razy przeżywałem tę chwilę...?

Nie, nie liczmy okresu pogrywania u kolegów na różnych Timexach i Commodorkach oraz pożyczania „ATeciaka" z pomarańczowym monitorem. To się nie liczy. Pierwszy był Macintosh, jakieś 11 lat temu, własność firmy, w której zacząłem wtedy pracować. Nawet już nie pamiętam, jaki to był model. Wiem tylko, że to właśnie na nim uczyłem się pracy składacza DTP i w ogóle obsługi komputera, ostatecznie psując go doszczętnie (nawet nie wiem, jak to się stało, ale się stało – i wstyd powiedzieć, nie przyznałem się zresztą do tego, obawiając się konsekwencji). Potem przyszła półroczna posucha (to chyba za karę!) i... nastały czasy Amig.

Rany, to dopiero było. Moja „dwutysiączka", pierwszy własny komputer. Jakżesz ja kochałem ten sprzęt. Absolutnie nikt poza mną nie mógł go dotknąć. Przegrałem na nim cały ówczesny kanon – poczynając od „Lotusów", poprzez serię „Battle Isle", a na „Beholderach" kończąc. Kiedy dziś o tym myślę, zaczynam utwierdzać się w przekonaniu, że to właśnie wtedy ukształtowały się moje komputerowe gusta – bezkrytyczna wręcz miłość do strategii i erpegów.

Ale A2000 oczywiście nie mogła służyć mi wiecznie. Postęp szedł do przodu, a wraz z nim przyszedł czas na A1200. Z twardym dyskiem, jakby kto pytał – a ci, którzy pamiętają tamte czasy, wiedzą, że był to absolutny POWER. Żeby zdobyć ten sprzęt, przez pół roku jadłem na śniadanie, obiad i kolację chleb ze smalcem. No i czasem, zwłaszcza w niedziele i święta, smażony makaron z jajecznicą – na dłuższą metę obrzydliwe, ale pożywne. W każdym razie dopiąłem swego. I wysiłek się opłacił. Ilość tytułów przegrywanych każdego miesiąca wzrosła wprost proporcjonalnie do możliwości nowego sprzętu. W praktyce oznaczało to, że na maksa korzystałem z zasobów redakcyjnych, zarywając niemal każdą nockę. Mój zegar biologiczny, jak pamiętam, tak się wówczas rozregulował, że potrafiłem zasnąć w biały dzień, przy obiedzie, podczas odwiedzin u rodziców. Tak było.

Niestety, i czasy Amigi musiały się skończyć. Gier na ten komputer było coraz mniej, a ja coraz częściej, niczym zawiedziony mąż, z ukrywanym podziwem spoglądałem na inne maszyny. Jeden z nielicznych wówczas posiadaczy PeCeta w naszej redakcji, Bazyl, uchodził wtedy w naszym gronie za półboga („pół" – bo miał tylko 386), nie mogłem więc sobie odpuścić i ja. Swoją wysłużoną Amigę 1200 sprzedałem z niewielką stratą i kupiłem 486/66 od razu z 16 MB RAM. Po prostu – odlot. Zwłaszcza, że twardy dysk miał aż 200 MB, co wydawało mi się wówczas objętością nie do zapełnienia! Oczywiście, już po półtora roku okazało się, że byłem w błędzie, a z każdym kolejnym miesiącem coraz dotkliwiej uświadamiałem sobie, jak archaiczne jest moje stanowisko pracy i miejsce poboru rozkoszy zarazem. Tak przyszedł czas na „komputercię".

Śmieszna nazwa, ale tak moje Pentium 133 ochrzciła ma luba, nie bez szczypty złośliwości zresztą. Mnie jednak wcale to nie przeszkadzało, a w dodatku uświadomiłem sobie, że coś w tym faktycznie jest. W moim umyśle nie była wcale jakąś tam bezduszną, metalową puszką, ale młodą, powabną dziewczyną o doskonałych kształtach i wspaniałej inteligencji. Kiedy jej czas przeminął, miałem poważne kłopoty, aby odstawić ją do kąta. Nawet biorąc w posiadanie nową maszynę, starej nie potrafiłem definitywnie się pozbyć i prawdę mówiąc, mam do dzisiaj obie i na obu pracuję. Teraz jednak pewnie będę musiał coś z tym zrobić. Na P133 nawet już pracować się nie da (poczta z Outlooka zajmuje cały twardy dysk i coraz częściej sprzęt z tego powodu szwankuje), zaś na „siedemsetce" za pół roku nie da się grać w nowości.

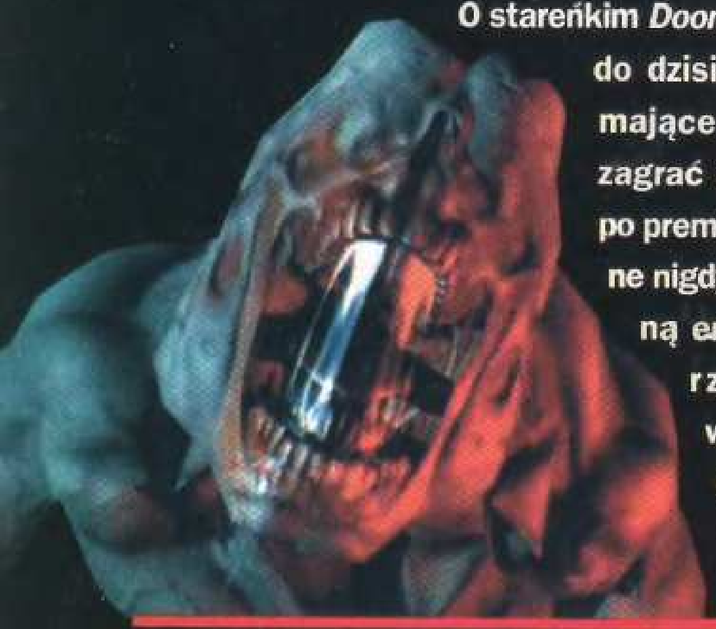
Szkoda, naprawdę, szkoda mi tych wszystkich wspaniałych maszyn. A najbardziej mi żal, że te starsze modele po prostu musiałem sprzedać, chcąc kupić nowe. Co ja bym teraz dał, żebyśmy znów wszyscy byli razem. Bo wbrew pozorom, czemu dałem dowód niniejszym tekstem, o żadnej z moich ukochanych „komputerci" nie zapomniałem (dzisiaj mówię już tak o wszystkich moich maszynach). Są jak te pierwsze, młodzieńcze miłości, które całe życie nosi się w sercu, nawet jeśli człek już dawno żonaty i dzieciaty. I choć żal tamtych czasów, to przecież pamięć pozostaje. Wspomnienia. Nawet jeśli życie gna swoim szalonym tempem do przodu, my w każdej chwili możemy na chwilę się zatrzymać, spojrzeć wstecz i westchnąć: to były czasy... A potem znowu spojrzeć w przód i pobiec przed siebie, wołając: ale najlepsze wciąż przed nami!

Gracz

FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: toomek

Założę się, że historycy analizując zjawiska społeczne XX wieku umieszczą w swoich opracowaniach datę 10 grudnia 1993 roku. Wówczas to światło dzienne ujrzał *Doom*, który nie tylko objawił światu możliwości komputerów w zakresie tworzenia wirtualnych światów, ale również pokazał niezwykłą siłę drzemiącą w internecie – pierwsza wersja gry była rozprowadzana przez sieć BBS-ów, dzięki której w krótkim czasie zagościła na milionach komputerów. O stareńkim *Doomie* mówi się do dzisiaj, a osoby mające szczęście zagrać w nią zaraz po premierze zapewne nigdy nie zapomną emocji towarzyszących walce z piekielnymi stworami.



ty musieliśmy czekać dość długo, bo aż do tegorocznych targów E3. W czasie tej imprezy zorganizowano zamknięty pokaz, na którym wybrańcy na własne oczy przekonali się, na jakim etapie są obecnie prace nad *Doomem 3*. Tylko pozazdrościć. Na szczęście jeden z uczestników prezentacji przemycił na salę kamerę filmową, dzięki czemu rzesza zwykłych śmiertelników mogła zapoznać się z pokazem. A jest na co popatrzeć!

Bazując na pokazie w czasie targów E3, skąpych informacjach zawartych w wypowiedziach pracowników ID Software oraz na mniej oficjalnych danych zdobytych przez fanów czy wręcz czystych spekulacjach można już nakreślić zasadniczy kształt *Dooma 3*.

Akcja gry rozgrywa się na Marsie, w koloni założonej przez Union Aerospace Corporation. Tutaj właśnie ludzka zachłanność doprowadza do sfinalizowania eksperymentu, w wyniku którego zostają otwarte wrota do piekielnych wymiarów. Oczywiście zamieszkujące tam demony nie przepuszczą takiej okazji do zaistnienia w naszym świecie, co oczywiście nie może skończyć się szczęśliwie dla kolonistów. Pokazana w czasie E3 sekwencja wtargnięcia demonów przez bramę i zawładnięcia ciałami ludzi wbija szczękę w podłogę. I dopiero po chwili dociera do nas naga prawda: to wszystko nie jest filmem, to sceny generowane w czasie rzeczywistym przez silnik gry! Zarówno półprzezroczyste demony, eksplodujące lampy, jak i grymasy widoczne na twarzach ludzi zmieniających się w potwory. Po chwili obraz najeżdża na postać głównego bohatera i płynnie przechodzi w widok typowy dla gier FPS.

Jak można przypuszczać po pokazanych fragmentach linia fabularna jest typowa dla tego typu produkcji i opowiada o samotnym żołnierzu walczącym z zastępami demonów. Trudno w tym momencie ocenić na ile scenarzystom z ID Software uda się odejść od tego schematu oraz czy będzie to miało istotne znacznie w zestawieniu z niesamowitym klimatem grozy wyraźnie wyczuwalnym nawet w tych kilku fragmentach pokazanych w czasie E3. Można tu równocześnie zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt. W zademonstrowanej wersji gra będzie musiała mieć klauzulę „od lat 18-nastu" i nie będzie to jedynie chwyt reklamowy. Posilające się ludzkim mięsem stwory czy wleczone wśród tryskającej krwi zwłoki biją na głowę poziomem realizmu wszystkie dotychczasowe produkcje. Śmiem twierdzić, że wydany w takiej postaci *Doom 3* ma spore szanse trafić w wielu krajach na listę zakazanych tytułów.

Chwila zaDOOMy

FAKTY, PLOTKI I DOMYSŁY NA TEMAT DOOMA 3

W przypadku tak kultowej produkcji trudno dziwić się, że pierwsze wzmianki o podjęciu przez ID Software prac nad remakem *Dooma* wywołały niezwykłe poruszenie wśród fanów. Równocześnie pojawiły się pierwsze pytania i niepewności. Przede wszystkim w sercach sympatyków gry zagościł niepokój o to, czy nowemu Doomowi uda się zachować klimat pierwowzoru. Wszyscy zastanawiają się również nad tym, czy firmie ID Software uda się po raz kolejny po *Wolfenstein 3D* i *Quake* zaprezentować coś nowatorskiego na rynku gier. Z braku wiarygodnych informacji ze strony producenta zainteresowanie nowym *Doomem* stopniowo przygasło. Zawiedzeni fani zaczęli nawet spekulować, czy projekt nie został wstrzymany, a cały potencjał zespołu ID Software nie przeniósł się na powstającego równolegle *Quake 4*.

Zainteresowanie *Doomem 3* zostało rozbudzone na nowo podczas MacWorld Expo 2001, gdzie zaproszono Johna Carmacka do zademonstrowania możliwości kart graficznych z procesorem GeForce 3. Pokazano wówczas przede wszystkim zmiany oświetlenia i cienie liczone w czasie rzeczywistym (sprzętowo) oraz bajery wykorzystujące Pixel i Vortex Shadery (przede wszystkim animacja twarzy). Na kolejne konkretne informacje musieliśmy czekać dość długo, bo aż do tegorocznych targów E3. W czasie tej imprezy zorganizowano zamknięty pokaz, na którym wybrańcy na własne oczy przekonali się, na jakim etapie są obecnie prace nad *Doomem 3*. Tylko pozazdrościć. Na szczęście jeden z uczestników prezentacji przemycił na salę kamerę filmową, dzięki czemu rzesza zwykłych śmiertelników mogła zapoznać się z pokazem. A jest na co popatrzeć!

Bazując na pokazie w czasie targów E3, skąpych informacjach zawartych w wypowiedziach pracowników ID Software oraz na mniej oficjalnych danych zdobytych przez fanów czy wręcz czystych spekulacjach można już nakreślić zasadniczy kształt *Dooma 3*.

Akcja gry rozgrywa się na Marsie, w koloni założonej przez Union Aerospace Corporation. Tutaj właśnie ludzka zachłanność doprowadza do sfinalizowania eksperymentu, w wyniku którego zostają otwarte wrota do piekielnych wymiarów. Oczywiście zamieszkujące tam demony nie przepuszczą takiej okazji do zaistnienia w naszym świecie, co oczywiście nie może skończyć się szczęśliwie dla kolonistów. Pokazana w czasie E3 sekwencja wtargnięcia demonów przez bramę i zawładnięcia ciałami ludzi wbija szczękę w podłogę. I dopiero po chwili dociera do nas naga prawda: to wszystko nie jest filmem, to sceny generowane w czasie rzeczywistym przez silnik gry! Zarówno półprzezroczyste demony, eksplodujące lampy, jak i grymasy widoczne na twarzach ludzi zmieniających się w potwory. Po chwili obraz najeżdża na postać głównego bohatera i płynnie przechodzi w widok typowy dla gier FPS.

Jak można przypuszczać po pokazanych fragmentach linia fabularna jest typowa dla tego typu produkcji i opowiada o samotnym żołnierzu walczącym z zastępami demonów. Trudno w tym momencie ocenić na ile scenarzystom z ID Software uda się odejść od tego schematu oraz czy będzie to miało istotne znacznie w zestawieniu z niesamowitym klimatem grozy wyraźnie wyczuwalnym nawet w tych kilku fragmentach pokazanych w czasie E3. Można tu równocześnie zwrócić uwagę na jeszcze jeden fakt. W zademonstrowanej wersji gra będzie musiała mieć klauzulę „od lat 18-nastu" i nie będzie to jedynie chwyt reklamowy. Posilające się ludzkim mięsem stwory czy wleczone wśród tryskającej krwi zwłoki biją na głowę poziomem realizmu wszystkie dotychczasowe produkcje. Śmiem twierdzić, że wydany w takiej postaci *Doom 3* ma spore szanse trafić w wielu krajach na listę zakazanych tytułów.

Zostawmy na razie sprawę krwistości gry w spokoju i zajmijmy się znacznie ciekawszym tematem, a mianowicie silnikiem graficznym nowego *Dooma*. Wśród nowości, które wniesie on do gier 3D, największe wrażenie robi system dynamicznego oświetlenia. Do tej pory stosowano w grach tzw. mapy cieni, czyli przygotowane wcześniej tekstury w odcieniach szarości, które nakładano na obiekty w zależności od stanu źródła światła. Wykorzystywano do tego celu funkcję multiteksturowania, która umożliwia karcie graficznej mieszanie ze sobą kilku tekstur na

jednej ściance obiektu. Najlepiej zapoznać się z działaniem mapy cienia na prostym przykładzie. Wyobraźmy sobie pochodnię, której nierównomierny blask i związane z tym cienie rzucane będą na ścianę. Odpowiednie zmiany oświetlenia symuluje się w programie 3D, a następnie na tej podstawie przygotowuje animowaną tekstuę 2D, którą następnie nakłada się na ścianę. Jako element scenografii tego typu cienie wyglądają całkiem przyzwoicie, ale w przypadku ruchomych obiektów jest już znacznie gorzej. W takim przypadku przysłonięcie źródła światła nie wpływa na stan cieni i oświetlenia sceny. Autorzy gier starają się obejść ten problem przez wprowadzenie dodatkowych tekstur, które symulują cienie rzucane przez ruchome obiekty. Dopiero oglądając pokaz *Dooma 3* można zdać sobie sprawę jak mało realistyczne efekty dawały wszystkie te próby. Dzięki dynamicznemu oświetleniu staje się możliwa sytuacja, w której zdołamy dostrzec nadchodzące stwory dzięki cieniom przesuwającym się po przedmiotach i ścianach. Będzie zmianiał się także poziom oświetlenia w pomieszczeniu po otwarciu drzwi na korytarz czy zniszczeniu któregoś ze źródeł światła. Równie klimatycznie prezentują się sceny, w których po postaciach przesuwają się cienie przedmiotów przysłaniających lampy. Oczywiście w tym systemie uwzględniono również realistyczne odbicia w przedmiotach. Wprost nie da opisać się sceny z pokazów, w której kołysząca się lampa odsłania od czasu do czasu bestię stojącą w mroku, a wszystko to odbija się w szeregu luster umieszczonych na ścianach. Oczywiście efekty realizowane są w trybie 32-bitowym, czyli z 24-bitowym kolorem i 8-bitowym kanałem dla efektów specjalnych, takich jak mgły i dymy.

System oświetlenia dynamicznego wymaga przeliczania źródeł światła dla każdej pikseli na ekranie przy każdej klatce animacji. Jak łatwo domyśleć się taki sposób renderowania to olbrzymie obciążenie dla procesora i karty graficznej. W jednej z wypowiedzi J. Carmack stwierdził, że *Doom 3* będzie uruchomiać się już na komputerach z GeForce256, ale w najsłabszych ustawieniach, a do normalnej pracy potrzebny będzie GeForce3 lub nowszy. Już widzę jak ta gra będzie chodziła na starym GeForce256. Pewnie w rozdzielczości 320x200 i ze wszystkimi detalami na LOW, a i tak granie będzie przypominało pokaz nieruchomych slajdów. W czasie targów E3 grę zaprezentowano na prototypowej karcie ATi z rodziny Radeonów (najprawdopodobniej wyposażonej w procesor R300), gdyż specjaliści z ID Software uznali, że jest ona najszybszą platformą dla *Dooma 3*, ze względu na osiem strumieni renderujących po 2 jednostki teksturujące na strumień. Jest to o tyle istotne, że w nowym *Doomie* liczba tekstur do przeliczenia jest tak duża, że procesor graficzny nie ma szans wyrobić się z tym w jednym cyklu pracy. Ponieważ obraz na ekranie może być wyświetlony dopiero po przeliczeniu wszystkich danych, karty posiadające mniej strumieni i jednostek teksturujących po prostu nie wyrobią się na czas i liczba fps-ów spadnie poniżej progu grywalności.

Kolejnym źródłem super jakości renderingu w *Doomie 3* jest szerokie zastosowanie systemu mapowania nierówności. Realizowane jest to przez dodatkową teksturę w odcieniach szarości. Odpowiednie użycie takiej tekstury umożliwia symulowanie wszelkiego typu detali na ścianach i postaciach, m.in. rysy i zabrudzenia, rdzę, chropowatość powierzchni, żyły na skórze, klawisze urządzeń elektronicznych. Do pełni szczęścia dorzucono jeszcze znany z *Quake 3* system generowania zakrzywionych powierzchni bazujący na powierzchniach typu NURBS, dzięki czemu w *Doomie 3* nie zobaczymy żadnych „kanciatych" zaokrągleń, tak typowych dla uproszczonej grafiki w większości gier. Programiści z ID Software wykorzystali również wprowadzone w GeForce3 systemy Pixel i Vortex Shader. Dzięki tym programowalnym jednostkom procesora graficznego stworzono takie rzeczy jak szczegóły animowanych twarzy i efekty specjalne dla źródeł światła.

Nieodzownym uzupełnieniem realistycznej grafiki musi być dobry system fizyki gry. Pomimo tego, że w czasie pokazów na E3 jeden ze stworów przebił się przez ścianę, twórcy *Dooma 3* nie przewidują szerszego wykorzystania systemu podobnego do Geo-Mod znanego z *Red Faction*. Natomiast w obrębie zamkniętych pomieszczeń może zdarzyć się praktycznie wszystko. Pociski trafiające w rury wyrywają dziury przez które wydobywa się para, a rykoszetując po metalowych powierzchniach krzesają snopy iskier. Atakujące stwory odpychają i wyprowadzają z równowagi gracza. Jeżeli potwór napotka na swojej drodze przeszkodę to bez trudu wygina ją i rozrywa. Ze względu na fakt, że do animacji postaci wykorzystano system kinematyki odwrotnej realistycznie wygląda nie tylko ruch stworów, ale również zachowanie ich ciał po śmierci. Upadając przewracają przedmioty, staczają się po schodach czy przelatują przez barierki.

Cóż można jeszcze dodać? Chyba jedynie to, że żadne grafiki i słowa nie opiszą tego, co można było zobaczyć w czasie targów E3. Wszystko wskazuje na to, że wkrótce dla kolejnego pokolenia graczy słowo *Doom* stanie się synonimem przełomu i rewolucji w grach FPP. Kolejnej zresztą, do czego ludzie z ID Software już nas przyzwyczaili.

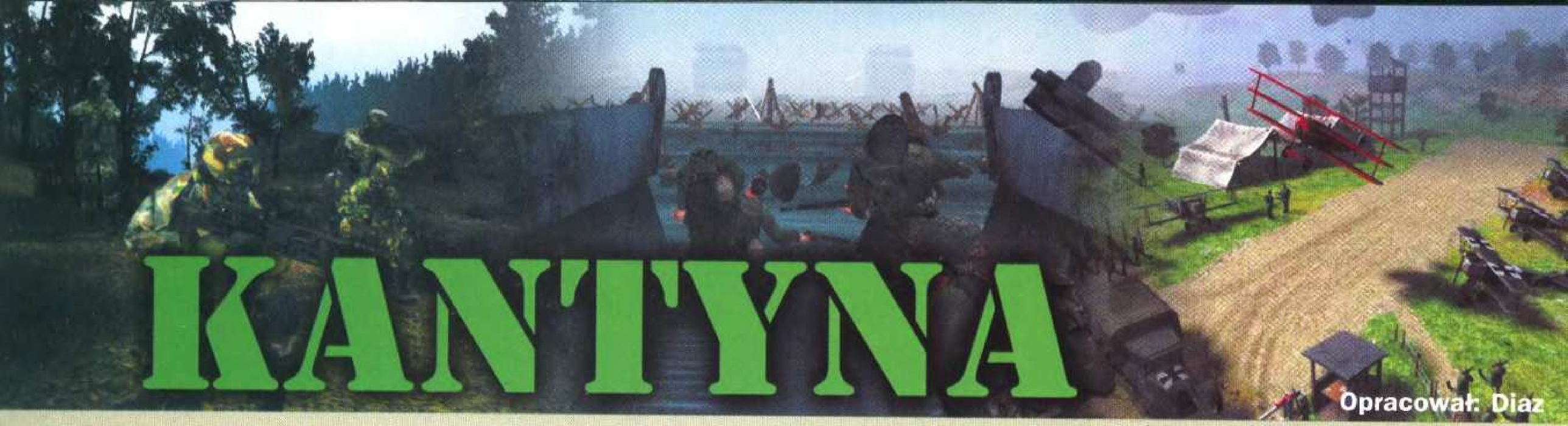
KARTKA Z KALENDARZA

Rok 1996

Początek roku należy do *Duke Nukem 3D*. Ten FPS wydany przez 3D Realms Entertainment stanowi apogeum gier bazujących na grafice rastrowej, czyli takiej, w której postacie i spora część scenografii nie są obiektami trójwymiarowymi. Gra jest remakem popularnej na komputerach 8-bitowych platformówki, w której napakowany mięśniami osobnik samotnie stawia czoło hordom kosmitów. Humor, niesamowite stwory, szeroka gama uzbrojenia i dodatkowych przedmiotów oraz niespotykana wcześniej interaktywność gracza ze środowiskiem gry (możliwość zdewastowania większości elementów krajobrazu, zapalanie i gaszenie świateł, przesuwanie przedmiotów, podrywanie tańczących panienek itp.) błyskawicznie zjednują „księciu" rzeszę wiernych fanów. *Duke Nukem 3D* sprawdza się nie tylko w wersji solowej, ale również w grze sieciowej. Do tego stopnia, że nawet po sześciu latach od premiery nadal istnieją kluby zrzeszające pasjonatów gry sieciowej w *DN 3D*.

W czerwcu na firnamencie gier 3D eksploduje nowa gwiazda – *Quake*. To po dwóch latach przerwy na rynek ponownie wkracza firma ID Software. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku *Wolfensteina 3D* i *Dooma*, konkurencji nie pozostaje nic innego jak patrzeć z zazdrością na dokonania zespołu programistów pod wodzą Johna Carmacka. *Quake* oferuje w pełni trójwymiarowe środowisko i postacie, znakomite efekty oświetleniowe i tekstury, mroczny klimat i niesamowitą muzykę. ID Software odzyskuje prymat w zakresie innowacyjności grafiki 3D w grach i nie oddaje go do momentu pojawienia się *Unreala*. Wraz z *Quakem* pojawia się coś, czego wcześniej nie było – boty! Niezależni pasjonaci przygotowują niewielkie programiki, dzięki którym można symulować graczy w rozgrywce sieciowej.

W pierwszej połowie roku pod ciężarem gatunkowym *DN 3D* i *Quaka* giną inne, całkiem dobre tytuły, takie jak *Strife* czy *Witchaven 2: Blood Vengeance*.



KANTYNA

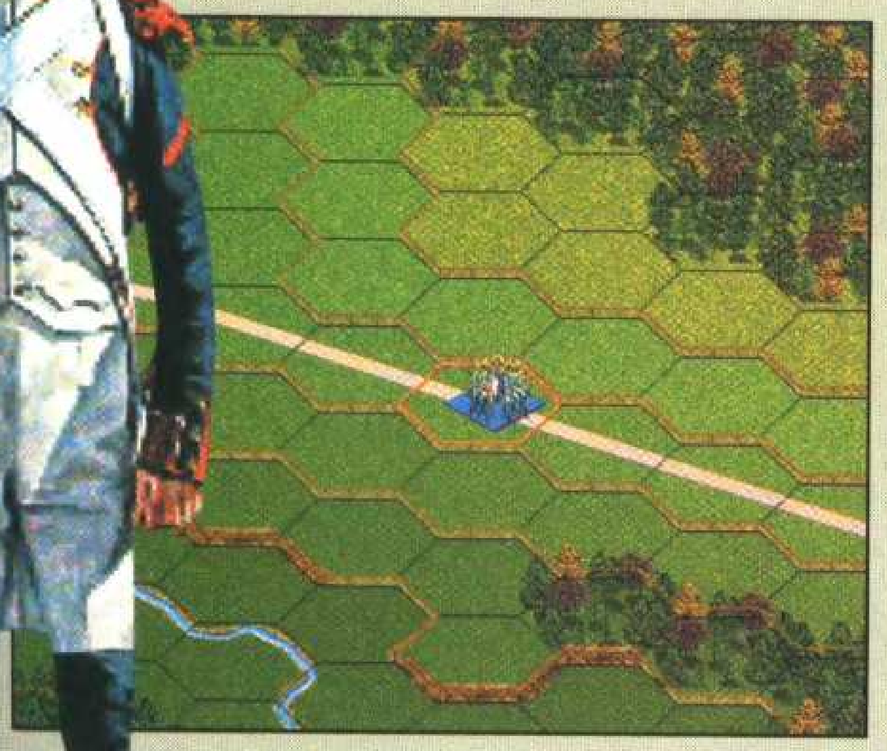
Opracował: Diaz

Wśród ukazujących się obecnie gier strategicznych, rzadko można natrafić na naprawdę ciekawy i oddający realia historyczne tytuł. W tym numerze została zamieszczona recenzja programu „Napoleon's Russian Campaign", który dzięki swej dbałości o fakty, zasługuje na bliższe zapoznanie się z nim. Wykorzystując ten fakt warto również dowiedzieć się kilku ciekawostek o Wielkiej Armii, które zostały zawarte w tym artykule.

TAKTYKA MAŁEGO CESARZA

Armia francuska w okresie wojen napoleońskich była doskonale przygotowana do działań zbrojnych, a w dobrze wyszkolonych i wyekwipowanych żołnierzach drzemały żądza walki i wysokie morale stale rosnące po każdym zwycięstwie. Co stanowiło tajemnicę sukcesu Wielkiej Armii, jak zwano siły zbrojne Napoleona?

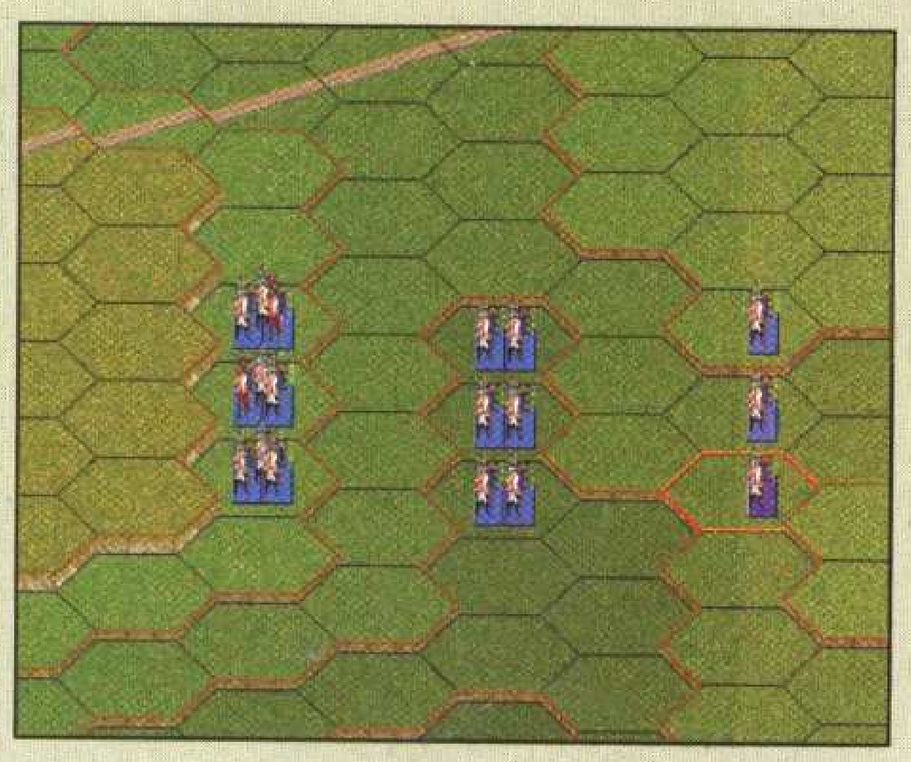
Z pewnością na uwagę zasługuje sam Napoleon Bonaparte, twórca Cesarstwa, które podbiło Europę. W wielu przypadkach on sam układał plany bitew i niejednokrotnie je zmieniał, dostosowując do aktualnej sytuacji na polu walki. Do podręczników taktyki weszła większość manewrów taktycznych i strategicznych cesarza, jako wzorcowe i przez wiele lat uznawane za najlepsze. Przykładem niech będzie „bataillon carre" zwany formacją czworoboku, zastosowany po raz pierwszy w bitwie pod Jeną. Prezentował się on następująco: lekka kawaleria jechała szerokim wachlarzem na czele armii, zbierając informacje o siłach wroga a jednocześnie uniemożliwiając jemu samemu zdobycie takich danych. Reszta wojsk w formie czworoboku maszerowała z tyłu na przestrzeni stu kilometrów. W przypadku nawiązania kontaktu na prawej flance, cały kwadrat obracał się w tę stronę i ruszał w tamtym kierunku; wówczas jednostki które dotychczas stanowiły bok, stawały się liniowymi. W razie potrzeby, całość mogła ponownie wykonać zwrot w dowolnym kierunku, bez zbędnego przestawiania jednostek wewnątrz ugrupowania. Wymaga to jednak odpowiedniego ustawienia swoich wojsk jeszcze przed bitwą, na co w prezentowanej w numerze grze jest niewiele czasu i jedynym rozwiązaniem jest zastosowanie tej formacji dla mniejszych ugrupowań niż cała armia.



W przypadku okrążenia pojedyńczego batalionu, należy natychmiast stworzyć kwadrat. W przeciwnym wypadku, ostrzelanie z tyłu lub z boku formacji może zakończyć się rzezią..

Daleko posunięta reorganizacja w szeregach francuskich spowodowała powstanie i efektywne zastosowanie oddziałów przeznaczonych do określonego typu zadania. Przykładowo, najliczniejsza z grup – piechota – została podzielona na pułki (półbrygady) liniowe i lekkie. Te ostatnie wykonywały zadania osłonowe i rozpoznawcze. Wprowadzono szyk liniowy, nazwany en bataille, w którym to bataliony rozwijały się szerokim na 280 metrów frontem o głębokości trzech rzędów. Dzięki temu cała grupa mogła prowadzić ogień, jednak w praktyce zajmowała się tym tylko pierwsza i druga linia, a trzecia uzupełniała straty bądź ładowała broń i podawała ją do przodu. Po bitwie pod Lipskiem, straty osobowe zmusiły Napoleona do stosowania frontu dwurzędowego. Zastosowanie takiego układu w grze, może zadecydować o przewadze siły ognia a co za tym idzie – zwycięstwie.

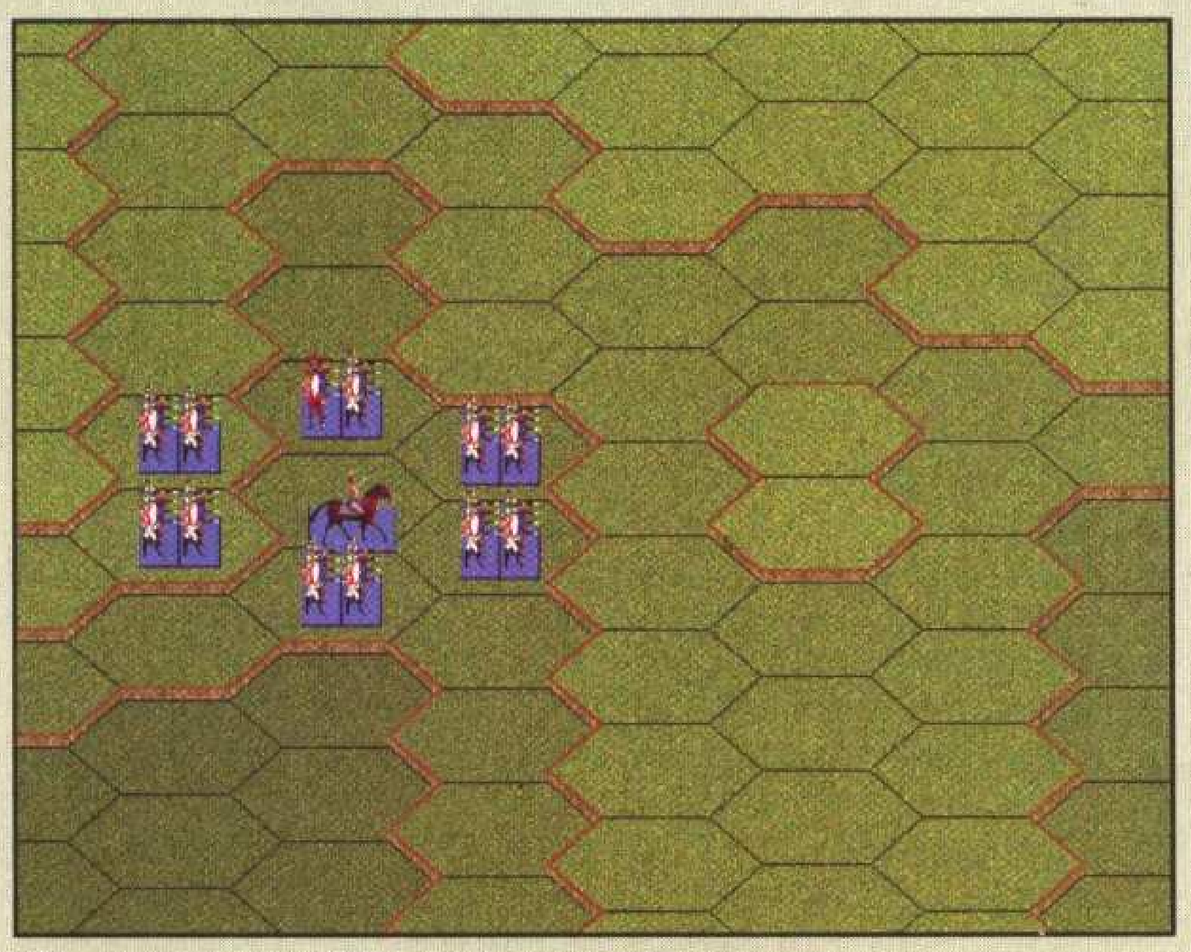
Atak „plutonami" polegał na stworzeniu kolumny, w której rozwinięte kompanie szły jedna za drugą. Kompania woltyżerska posuwała się tyralierą przed frontem podczas gdy pozostałe pięć kompanii (cztery fizylierskie i grenadierska) tworzyło ugrupowanie o szerokości 40 m (45 żołnierzy) i głębokości 15 szeregów (po 3 z każdej z 5 kompanii). Uderzenie przeprowadzano także „dywizjonami", czyli dwukrotnie szerszym frontem. Na lewym skrzydle kolumny znajdowała się rozwinięta kompania woltyżerów, a na prawym kompania grenadierów. Za każdą z nich stawały po dwie kompanie fizylierskie. Szerokość kolumny wynosiła 80m (90 żołnierzy), a głębokość już tylko 9 szeregów. W grze jest to ciężkie do osiągnięcia ze względu na skalę i rozmach takich manewrów, toteż można potraktować tę informację jako swoistą ciekawostkę, bądź pokusić się o dokonanie zmian nadających się do użycia w tym programie.



Jako że powierzchnia jednego heksu umożliwia ustawienie na nim więcej niż jednego batalionu piechoty, powyżej ukazano trzy typy linii obronnych, które warto stosować w grze: jedno, dwu i trzyrzędową.

Francuzi szli do natarcia w rytmie wybijanym przez doboszy w tempie 76 kroków na minutę, a tuż przed uderzeniem wprowadzano tzw. podwójny krok czyli 100 stąpnięć na minutę. W początkowej fazie ataku żołnierze szli z karabinami na ramionach i z bagnetami nasadzonymi na karabiny. Zbliżając się ku nieprzyjacielowi, na komendę, zmieniali położenie broni i ustawiali ją w pozycji „do ataku". Na krótko przed zderzeniem z przeciwnikiem musieli wytrzymać jego ogień salwowy. Potem dochodziło do starcia wręcz i walki na bagnety. Natomiast bardzo skuteczną obroną piechoty przed atakiem kawalerii były formowane trzyszeregowe czworoboki, bardzo trudne do przełamania uderzeniami frontalnymi.

Także wspomniana kawaleria przeszła duże reformy. Przykładowo dekretem z 24 września 1803 roku Bonaparte ustalił, że 1 kompania 1 szwadronu w pułkach jazdy lekkiej i dragonów została przekształcona w kompanie wyborczą. Tam właśnie przenoszono żołnierzy najbardziej doświadczonych i najdzielniejszych. Podobną wartość bojową przedstawiają oddziały kirasjerów, którzy to jako ciężkozbrojna jazda są znakomitą siłą uderzeniową. Również ciekawą



Utworzenie takiej formacji bardzo przypomina napoleoński kwadrat. Piechota znajdująca sie po każdej stronie może indywidualnie walczyć podczas okrążenia całej formacji, lub wspierać się wzajemnie ogniem przy ataku jednego z boków.

formację, z założenia kawaleryjską, stanowili dragoni. Otóż szkoleni byli nie tylko do walki na wierzchowcu ale również i bez niego, która to uniwersalność nierzadko przydawała się w walce. Inną elitarną grupę stanowili karabinierzy, którzy wykonywali zadania czysto podjazdowe, wykorzystując siłę broni palnej i pałaszów. Zadania osłony i rozpoznania wykonywały oddziały saszerów i huzarów. Były to lekkie formacje jazdy wykorzystywane do rozpoznania i osłony własnych skrzydeł. Bardzo ciekawa przygoda przydarzyła się huzarom z 8 pułku, gdy 21 stycznia 1796 roku konno zdobyli holenderską flotę pod Texel. Cała tajemnica tkwiła w tym, iż akwen był skuty lodem i dzięki temu ta niezwykła szarża mogła dojść do skutku, a okręty zostały przejęte. Niestety kampania w roku 1812 stała się katastrofą dla kawalerii francuskiej; niezadbane i niepodkute konie bywały niezdolne do walki jeszcze przed jej rozpoczęciem, co później dało się Napoleonowi we znaki. Powyższe informacje dotyczące „konnych formacji" warto uwzględnić przy planowaniu ataku kawalerią, ponieważ dzięki swej mobilności może ona odegrać znaczącą rolę w walkach.

Na zakończenie pozostawiłem rodzaj wojsk, których działanie Napoleon sam poznał doskonale – artylerię. Dzieliła się ona na konną i pieszą. W pierwszym wypadku duża szybkość poruszania się pozwalała na osiągnięcie stanowisk i rozpoczęcie ognia zanim do głosu doszły działa przeciwnika. Francja stosowała sprzęt według systemu Gribeauvala pochodzący jeszcze z latach siedemdziesiątych XVIII wieku. Były to armaty cztero, ośmio i dwunastofuntowe oraz sześciocalowe haubice. Ponadto stosowano specjalistyczne działa większego kalibru, takie jak dwudziestoczterofuntowe, przeznaczone do ostrzału obleganych twierdz. Wojenne szczęście związane z działami sprzyjało Francuzom w bitwie pod Jeną. Tam Wielka Armia popełniła karygodny błąd, którego nie wykorzystali Prusacy. Otóż Napoleon nie wiedział gdzie dokładnie znajdują się linie wroga więc jego armia została stłoczona na niewielkiej powierzchni tak, iż żołnierze dotykali się wzajemnie ramionami i tornistrami. Gdyby wówczas artyleria pruska otworzyła ogień, nastąpiłaby istna rzeź piechoty, jednak gęsta mgła tego ranka uniemożliwiła obserwację i prowadzenie ognia. W trakcie odwrotu spod Moskwy utracono całe uzbrojenie tego typu, toteż w latach 1813 - 1815 stosowano na dużą skalę armaty czterofuntowe. Reasumując: jak wiadomo na artylerię najlepszym sposobem jest artyleria i w grze warto wykorzystywać ten fakt w każdej możliwej sytuacji, gdyż próby zniszczenia jej za pomocą piechoty lub kawalerii mogą przynieść więcej strat niż pożytku. ❐

P.S. Serdecznie dziękuję za pomoc merytoryczną wykładowcom historii na Akademii Bydgoskiej: panu mgr P. Różańskiemu oraz panu mgr M. Grabanowi.

OD ARTYLERZYSTY DO CESARZA

Napoleon Bonaparte urodził się 15 sierpnia 1769 roku w Ajaccio na Korsyce. Od 1779 do 1784 roku uczęszczał do Królewskiego Kolegium Wojskowego, a następnie przeszedł przeszkolenie w Akademii Wojskowej w Paryżu po czym został podporucznikiem artylerii. Siedem lat później 1 kwietnia 1792 roku został mianowany podpułkownikiem oddziału ochotników w Ajaccio. Po wybuchu w lipcu 1793 roku walk na południu Francji, wstąpił do armii republikańskiej, gdzie objął stanowisko dowódcy artylerii wojsk generała Jean-Babtiste'a Carteaux. Za swoje zasługi w walkach o Tulon, Bonaparte otrzymał awans na stanowisko generała brygady, a w lutym 1794 nominację na stanowisko dowódcy artylerii francuskiej Armii Włoch. 6 sierpnia został aresztowany za swe powiązania z klubem jakobińskim a 14 września powrócił na wolność by zrezygnować z dowództwa artylerii Armii Zachód i otrzymać przydział do biura topograficznego. Mianowany następnie zastępcą dowódcy Armii Wewnętrznej, stłumił 5 października 1795 powstanie rojalistów w Paryżu. W nagrodę mianowany został przez Dyrektoriat dowódcą Armii Włoch. W kwietniu 1796 pokonał wojska piemonckie pod Ceva i Mondovi; następnie skierował się przeciw Austriakom i 10 maja pokonał ich wojska pod Lodi, a 15 maja zajął Mediolan. Po zdobyciu Mantui w lutym 1797, Napoleon rozpoczął uderzenie w kierunku samego Wiednia, zmuszając Austrię do zawarcia rozejmu. Ostatecznie 17 października 1797 r. w Campo Formio podpisano traktat pokojowy, kończący wojnę pierwszej koalicji przeciw republikańskiej Francji.

Po powrocie do Francji, wystąpił z projektem wyprawy do Egiptu. Miało to otworzyć Francuzom drogę do podboju brytyjskich Indii. W maju 1798 do Egiptu wyruszyła trzydziestopięciotysięczna armia francuska. Po drodze Napoleon opanował Maltę i unikając brytyjskiej floty, dotarł do Aleksandrii i Kairu. Na wiadomość o niepowodzeniu wojsk francuskich w Europie, 24 sierpnia 1799 opuścił Egipt i 9 listopada dokonał zamachu stanu, tym samym zapewniając sobie stanowisko jednego z trzech konsulów, którzy sprawowali najwyższą władzę wykonawczą. 14 czerwca 1800 pokonał wojska austriackie pod Marengo, zmuszając Austrię do podpisania w Luneville nowego układu pokojowego. 27 marca 1802 podpisał także układ pokojowy z Wielką Brytanią a 2 sierpnia 1802 na mocy przeprowadzonego plebiscytu Napoleon uzyskał godność dożywotniego konsula. 2 grudnia 1804 roku w obecności papieża Piusa VII koronował się na cesarza Francuzów. ❐

TAWERNA

OPRACOWAŁ:
Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

Powszechnie uważa się, iż cRPG to przede wszystkim cykle, wieloczęściowe sagi opowiadające historie całych pokoleń. Nie wiem, jakim sposobem pogląd ten się upowszechnił, bowiem wcale nie jest on prawdą. Owszem, erpegów, które doczekały się sequela jest nawet sporo, ale nie więcej, niż w innych gatunkach (a może nawet mniej), natomiast serii składających się z trzech i więcej części jest tak naprawdę tyle, co kot napłakał. Przygodówki, strategie, a nawet symulacje mogą pochwalić się znacznie większym wyborem w tej dziedzinie, skąd więc tak dziwaczne twierdzenie?

ILUZJA PRAWIE DOSKONAŁA

Zanim odpowiemy sobie na to pytanie, zróbmy rachunek sumienia. Policzmy. Do najdłuższych sag należą: 11-częściowa „Final Fantasy" (dla niektórych nie jest to cRPG, ale przygodówka z rolplejowymi elementami, ale nie będziemy się teraz o to spierać – przyjmijmy, że tytuł ten zaliczamy do erpegów i kropka), 9-częściowa „Might & Magic", 9-częściowa „Ultima" i 8-częściowa „Wizardry". Potem długo, długo nic, aż wreszcie pojawiają się 3-częściowe sagi: „Forgotten Realms" (plus niejako z doskoku „Pool of Radiance 2"), „Dragonlance", „Savage Frontier", „Realms of Arkania", „Lands of Lore", „Eye of the Beholder", „Ishar" i nowy nabytek w tej grupie – „The Elder Scrolls". I to wszystko. Równy tuzin. I koniec.

Przyznacie, że wcale nie ma tego aż tyle, ile by się wydawało. Sam się tym zresztą zdziwiłem, łapiąc się jednocześnie na tym, że w głowie jakoś to inaczej miałem ułożone. Ale stereotypy mają to do siebie, że tworzą iluzję pozornie nie do podważenia.

Wracając do tematu – czy zauważyliście pewną prawidłowość w wymienionych tytułach? Tak, wszystkie te sagi swój początek mają w dawnych, wręcz prehistorycznych dla naszej branży czasach, gdzieś w okolicach przełomu lat 80. i 90. Pewnie teraz myślicie, że odwołam się do jakiegoś Złotego Wieku, udowadniając, iż wtedy twórcy byli geniuszami, teraz zaś są co najwyżej wyrobnikami i dlatego wtedy rodziły się sagi, a dzisiaj powstają co najwyżej dwuczęściowe dzieła. Nic z tych rzeczy. Jak brzmi reklama jednego z telewizyjnych kanałów przyrodniczo-naukowych: Złoty Wiek to żadna zaginiona legenda, Złoty Wiek to tu i teraz. Tak, tu i teraz. Oznacza to, że tak naprawdę w temacie twórców nic się nie zmieniło, zmieniły się natomiast ogólne warunki. I my sami.

Tak, śmiem twierdzić, że do zaniku sag przyczyniamy się my, gracze. Zamiast grać w kolejne części, wolimy poznawać nowe światy. Nudzą nas identyczne realia, te same przygody, podobne cele. Chcemy czegoś niezwykłego, nieznanego, zaskakującego. Jakimś przedziwnym trafem tak jakoś nas ostatnia dekada ukształtowała i nie ma w tym niczego złego. Dzięki takiemu podejściu nie zgnuśniejemy.

Ale nasze gusta nie są jedyną przyczyną zanikania sag. Ważniejsze są okoliczności natury ogólnej, a dokładniej mówiąc postęp technologiczny. Dlaczego? Wszystko staje się jasne, kiedy uświadomimy sobie, jak wyglądały wspomniane wcześniej cykle u swego zarania. Grafika pozostawiała wiele do życzenia, dźwięk był bardziej symboliczny, niż realistyczny, światy niewielkie, potwory mało przerażające, a bohaterowie niezbyt wyraziści. I tylko jedno było na tip top – fabuła. A ponieważ dzięki niej więcej działo się w naszej głowie, niż na ekranach monitorów, nawet nie zauważaliśmy, jak stajemy się częścią światów, do których zapraszali nas ich twórcy. Przywiązanie robiło już resztę. I ciekawość – co też wymyślą autorzy następnym razem; jak potoczą się losy bohaterów; jak to wszystko będzie się rozwijało. Ale kolejne części oferowały nie tylko rozwinięcie przygód, ale także coraz efektowniejszy świat. W ten sposób doskonalone pod względem audiowizualnym gry coraz bardziej odwracały naszą uwagę od treści, a przede wszystkim coraz bardziej wyręczały naszą wyobraźnię. Kiedy wiemy, jak coś wygląda, nie musimy o tym myśleć, a kiedy nie musimy o czymś myśleć, to coś przestaje nas ciekawić. Ot i cały sekret.

Teorię tę potwierdza fakt, iż wciąż nam chce się grać w gry stare, dziś szpetne i ubogie, bo przedstawione w nich światy wciąż działają na naszą wyobraźnię. Poprzez niedoskonałości i niedopowiedzenia. Współczesne zaś gry, choć urzekające wizualnie, pełne gracji i rozmachu, wyręczają nas jednocześnie w rzeczach najważniejszych – w wyobrażaniu sobie świata, w dochodzeniu do celu, a niektóre nawet w myśleniu. Po prostu dosłowność jest dokładnie tym, czego w erpegach być nie powinno. Niestety, my sami nie zawsze o tym pamiętamy, zmuszając twórców do eskalacji swoich działań. Choćby nie wiem jak gra była ciekawa, jeśli jest przeciętna pod względem graficznym, nie ma na rynku szans – w przeciwieństwie do gry ładnej i głupiej. I piłeczka jest tak naprawdę po naszej stronie, a nie po stronie twórców. Oni robią tylko to, czego my sobie życzymy. Można jedynie się cieszyć, że czasem – choć bardzo rzadko – udaje im się połączyć jedno z drugim i stworzyć grę tak samo ładną, jak i inteligentną. Bo tak naprawdę to właśnie w naszych czasach twórca musi być geniuszem, żeby utrzymać się na rynku. ❐

KONKURS WETERANA

WYGRAJ PAKIET 3 GIER

Od jakiegoś czasu prosicie w swoich listach o konkurs z prawdziwego zdarzenia, czyli nie taki zwyczajny, zawierający zestaw pytań rodem z zabaw audiotele, ale trudny, wymagający wiedzy test – krótko mówiąc, chcecie konkursu dla weteranów. W tym miesiącu z prawdziwą przyjemnością spełniam to życzenie.

Zasady są proste. Należy poprawnie odpowiedzieć na wszystkie pięć pytań, wskazując za każdym razem jedną i tylko jedną poprawną możliwość. Oczywiście, z góry uprzedzam, że pytania są podchwytliwe, nie dajcie się więc nabrać i dobrze przemyślcie wszystkie swoje wybory.

1. Jak nazywa się twórca cyklu „Ultima“?
a) Richard Garoitta
b) Richard Gariort
c) Richard Garriott

2. Który z tytułów napisany jest błędnie?
a) Shadows over Riva
b) Betrayal at Antara
c) Legacy of Sorasil

3. W której grze używa się magii?
a) Robinson's Requiem
b) Perihelion
c) Star Trail

4. Jaka gra nie jest dungeonem?
a) System Shock
b) Legend of Valour
c) Black Crypt

5. Która z nazw nie jest krainą z żadnej cRPG?
a) Lemuria
b) Tamriel
c) Arborea

Odpowiedzi należy wysyłać na adres redakcji ŚGK, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, do dnia 31 lipca 2002 r. Wśród uczestników zabawy rozlosujemy 5 pakietów gier.

NOWINKI

GOTHIC 2

Z każdym miesiącem poznajemy coraz więcej szczegółów dotyczących sequela tej gry. Wiemy już na przykład, iż akcja toczyć się będzie w tym samym świecie, co poprzednio, jednak już bez ograniczenia terenu spowodowanego magiczną barierą. W dodatku lokacje będą jeszcze większe i jeszcze bardziej zróżnicowane (np. nadmorska osada, Wyspa Smoków, twierdza oblężona przez orków), a ponadto pojawią się nowe klasy, nowe gildie i nowe możliwości działania. Mniam, zapowiada się smakowicie.

MORROWIND PL

Firma CD Projekt poinformowała, iż właśnie rozpoczęła prace nad polską wersją językową trzeciej części „The Elder Scrolls“. Na translację czeka ponad 5000 (!) stron maszynopisu, co oznacza, że będzie to największa z dotychczasowych lokalizacji w Polsce. Trzymamy kciuki!

FINAL FANTASY 11

Przedstawiciele Square Software oświadczyli, iż firma ta wyda pecetową wersję jedenastej części „Final Fantasy“. Decyzja ta zapewne ucieszy wszystkich miłośników cyklu, choć jednocześnie także zdziwi, bowiem pominięto dziewiątą i dziesiątą część, które to ukazały się tylko w wersji konsolowej (tym bardziej, że ta ostatnia zarobiła już ponad 5 milionów dolarów!). Wszystko jednak staje się jasne, kiedy powiemy, iż „jedenastka“ będzie pierwszym erpegiem massive multiplayer online i to właśnie z tego powodu pomyślano także o nas – graczach komputerowych. Dobre i to.

DEUS EX 2

Jakiś czas temu graczy na całym świecie zelektryzowała plotka, jakoby jeszcze w tym roku miała ukazać druga część rewelacyjnego rolpleja pt. „Deus Ex“. Teraz już wiemy, że nie była to tylko plotka, bowiem na targach E3 zaprezentowano ten tytuł w całej okazałości. I... dech nam zaparło. Już zaczynamy odkładać pieniądze do świnki, z przekonaniem, iż premiera tej gry będzie prawdziwym wydarzeniem w naszej branży. Więcej o grze przeczytacie w tym numerze, w dziale „Wieści“.

KUPON „KONKURS WETERANA“

TAWERNA ŚGK 7/02

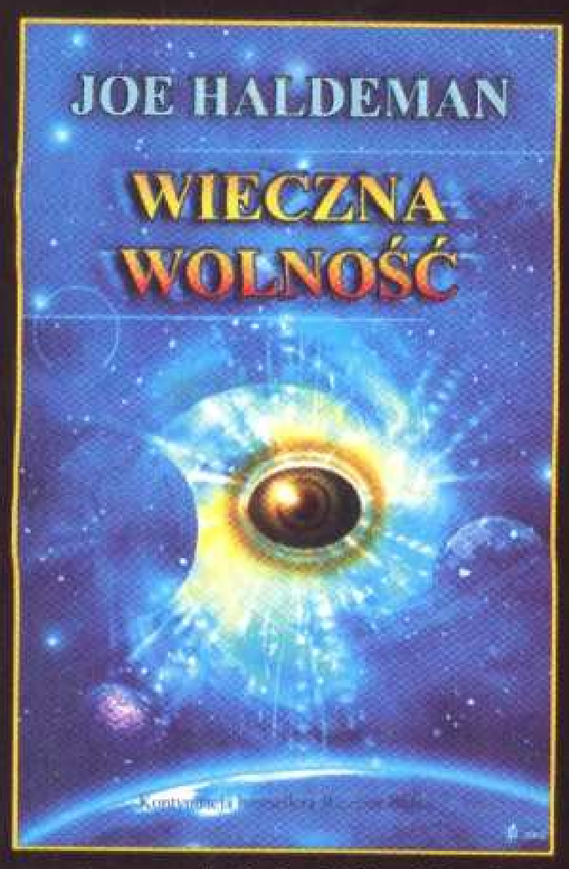
MUZYKA

Wygląda na to, że miłośnicy kosmicznych podróży okraszonych nowoczesną oprawą muzyczną będą w najbliższym czasie rozpieszczani przez twórców muzyki elektronicznej. Gatunek ten, przeżywający swój rozkwit w połowie lat osiemdziesiątych zeszłego wieku, teraz powoli powraca do łask. Również w Polsce, jak się okazuje, mamy kilku uzdolnionych artystów, a jednym z nich jest Krzysztof Radomski ukrywający się pod pseudonimem Protonic Storm. Jego debiutancki album zatytułowany „Epsilon" zawiera porządną dawkę muzyki zwanej po prostu „space", co jednoznacznie wskazuje na atmosferę, którą przesiąknięte są poszczególne utwory. Mamy zatem osiem bardzo sugestywnych ilustracji podróży na krańce galaktyki. Co ciekawsze, utwory te mają bardzo zróżnicowane tempo, począwszy od przebojowego Saturn Dawn (jeden z najlepszych utworów tego typu, jakie w życiu słyszałem), poprzez wolne i nastrojowe Components of Time, a skończywszy na typowo klubowym mix Epsilon Warriors (2014 Remix). Jednym słowem, prawie każdy znajdzie tu coś dla siebie, całościowo zaś muzyka jest zadziwiająco sugestywnym albumem o wyraźnym zabarwieniu SF, dzięki czemu nadaje się idealnie do gier kosmicznych, takich jak *Homeworld*, czy *Starlancer*. Dodatkowo, jest to album długi (70 minut), starczy zatem na najbardziej nawet wyczerpującą wyprawę, czy batalię. Na zakończenie pragnę wyrazić nadzieję, iż polska muzyka zaskoczy mnie ponownie, przynajmniej w tak pozytywnym stopniu, jak Krzysztof Radomski.

Piotr Bilski

Protonic Storm – Epsilon,
Hyperosund Productions 2001

KSIĄŻKI



O Joe Haldemanie powiada się, że to klasyk tzw. militarnej science-fiction. Urodzony w 1943 roku, Haldeman studiował fizykę i astronomię, a potem jako inżynier służył w Wietnamie, co miało duży wpływ na jego życie. Po powrocie do kraju zarabiał jako muzyk, programista komputerowy, redaktor w piśmie poświęconym zagadnieniom astronomicznym. Uwielbia podróżować, łowi ryby, gra w pokera i gotuje dla ukojenia nerwów. Pierwsze opowiadanie wydrukował w 1969 roku, w magazynie „Galaxy". Obecnie jest autorem kilkunastu powieści, kilkudziesięciu opowiadań, jak też tomików poetyckich i scenariuszy filmów popularnonaukowych.

Największą popularność przyniosła mu książka „Wieczna wojna", opowiadająca o konflikcie zbrojnym na skalę kosmiczną. Haldeman opisuje realia wojny z ironią kogoś, kto na własnej skórze doświadczył absurdu panującego w armii. Powieść ta zaskakuje trafnymi obserwacjami psychologicznymi odnośnie osób znajdujących się pod presją. A przede wszystkim – co niezmiernie rzadkie w literaturze komercyjnej – niesie ważkie przesłanie o potrzebie zachowania godności w świecie pozbawionym ideałów.

„Wieczna wolność" stanowi ciąg dalszy wspomnianej książki. Bohaterami tej powieści są weterani „wiecznej wojny", którzy prowadzą życie dobrowolnych wygnańców. Na jednej z dzikich planet, w dużej części skutej lodem, egzystują blisko natury i cenią sobie swą niezależność. Jak się jednak okazuje, ich wolności zagraża istota zwana Człowiekiem; miliardy identycznych, pozbawionych indywidualności jednostek, mających wspólną świadomość – wynik eksperymentu genetycznego. William Mandella i jego dawni kumple z armii postanawiają więc ukraść gwiazdolot i wyruszyć w poszukiwaniu nowej „ziemi obiecanej". Czy ten plan się powiedzie? Czy wolność jest w tym świecie w ogóle możliwa? Warto się przekonać.

Wojciech M. Chudziński

„Wieczna Wolność". Joe Haldeman.
Tłum. Zbigniew A.Królicki.
Wyd. ZYSK i 6-ka, Poznań 2002.

Swą pierwszą powieść Sharon Shinn napisała w wieku 20 lat. Dziś uważa, że była ona „naprawdę zła". Mimo iż do szuflady pisała właściwie bez przerwy, dopiero 16 lat później zdecydowała się złożyć maszynopis w wydawnictwie profesjonalnym. Sukces nie przyszedł od razu, jednak gdy już się pojawił, nie opuszcza pisarki ani na chwilę. Obecnie Shinn uznaje się za jedną z ciekawszych autorek fantasy na świecie, a jej pozycję ugruntowała oryginalna „anielska trylogia", której pierwszy tom, zatytułowany „Archanioł", ukazał się właśnie w wydawnictwie ZYSK i S-ka.

Akcja powieści rozgrywa się w czasach mitycznych, kiedy to ludzie i aniołowie żyją obok siebie w Samarii. Anioł Gabriel, zgodnie z poleceniem Najwyższego, ma pojąć za żonę kobietę śmiertelną, by jak nakazuje obyczaj, podczas corocznego święta adoracji mógł razem z nią odśpiewać Glorię. Zostanie wówczas najmłodszym archaniołem w historii – co nie wszystkim się podoba. Archanioł Rafael, który popada w herezję i głosi, że jest równy Bogu, zrobi wszystko, by pozbawić rywala tej godności.

Aniołowie, stojący najbliżej Boga, są pośrednikami pomiędzy Najwyższym a ludźmi. Mogą sprowadzić deszcz, gdy w kraju panuje susza, porazić piorunem sprzeciwiających się Bogu, wreszcie ułatwić duszom podróż do zaświatów i zapewnić im wygodne życie wieczne. Tak wielka władza sprawia, że niektórzy z nich traktują ludzi jak niewolników. Czy nowy archanioł zmieni ten stan rzeczy? Czy kobieta o imieniu Rachela, jego żona, pokocha go, mimo że jej rodzinę wymordowali właśnie „ludzie ze skrzydłami"?

Powieść Sharon Shinn to wielka angelologiczna saga, w której religia, mit, aspekty społeczno-obyczajowe i wątki romansowe splatają się w rzadkiej urody dzieło. Co ważne, „Archanioł" jest książką mocno osadzoną w realiach historycznych, dzięki czemu fantastyczna fabuła nabiera cech realistycznych.

Wojciech M. Chudziński

„Archanioł". Sharon Shinn.
Tłum. Lesław Haliński.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2001.

EPOKA LODOWCOWA

KINO

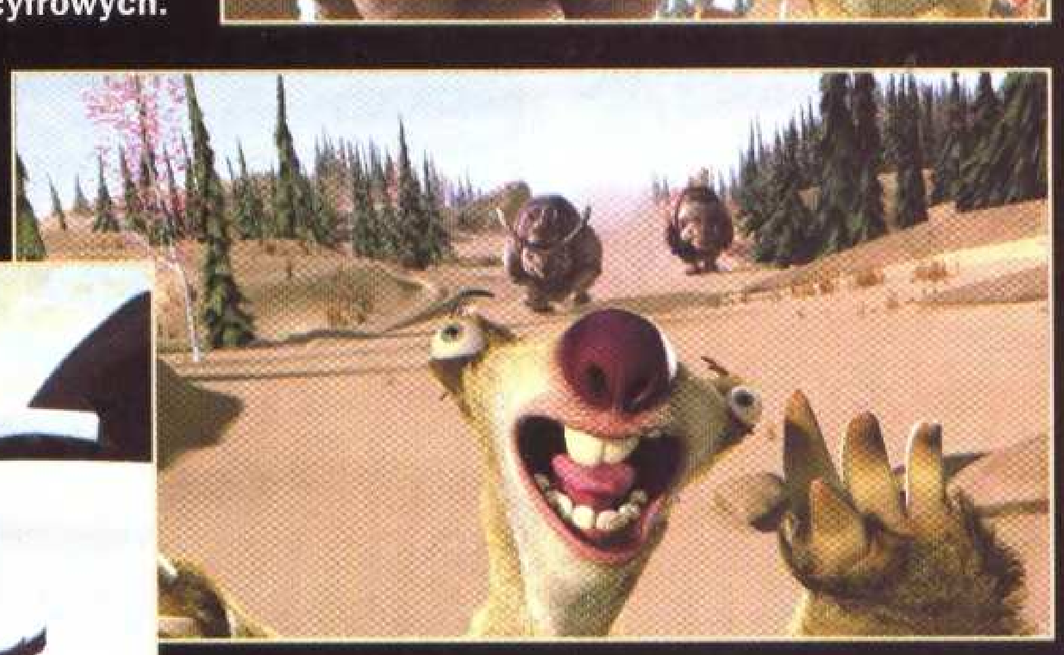
Wielki animowany przebój ubiegłego roku „Shreck", doczekał się godnego konkurenta. „Epoka lodowcowa" jest również pełnometrażowym filmem całkowicie wykonanym w technice animacji komputerowej. I także jest to klasyczne kino familijne, którego adresatem są najmłodsi, choć humor, jaki w nim dominuje, rozbawi raczej dużo dojrzalszą widownię.

Akcja tej komedii rozgrywa się przed 20 tysiącami lat. Sprawcą tytułowej epoki lodowcowej jest w filmie mały gryzoń o imieniu Scrat, który próbując zagrzebać w lodzie żołędzia powoduje pęknięcie tafli... Dość szybko poznamy resztę bohaterów filmu. Olbrzymi mamut Manny ukrywa swe gołębie serce pod postacią ironii i cynizmu, a leniwiec Sid, mimo swej flegmatycznej natury, co chwila pakuje się w tarapaty. Do tej dwójki dołącza w charakterze przewodnika szablozębny tygrys Diego, który szykuje dla swych towarzyszy zgubę. Cała trójka stara się dogonić grupę ludzi, aby oddać im zagubionego małego chłopca. Ich wędrówka obfitować będzie w wiele zaskakujących zarówno dla nich, jak i dla nas widzów przygód...

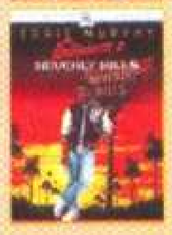
„Epoka lodowcowa" powstała w należącym do wytwórni Fox studiu Blue Sky. Wygląda na to, że dzięki „Epoce..." mamy kolejnego giganta na rynku pełnometrażowych animacji cyfrowych. Twórcy filmu bardzo starannie zapoznali się ze wszystkimi informacjami na temat okresu, w którym dzieje się akcja bajki. Stąd częste wizyty w Muzeum Historii Naturalnej i konsultacje ze specjalistami z dziedziny paleontologii i archeologii. Reżyser Chris Wedge, laureta Oscara za krótkometrażówkę „Bunny" umiejętnie połączył w filmie kilka wątków. Mamy więc historię przyjaźni trójki jakże różnych bohaterów, opowieść o rodzicielskiej miłości, elementy kina drogi, no i oczywiście sporą dawkę znakomitego humoru dzięki wzajemnym relacjom filmowych postaci. „Szablozębna wiewiórka" Scrat, która pojawia się na początku filmu, towarzyszy nam do samego końca, a jej opowiedziane w osobnym wątku przygody są przekomiczne. Spore brawa należą się również ekipie przygotowującej nasz rodzimy dubbing, którego poziom jest równie wysoki, jak w przypadku ostatnich szlagierów tego gatunku, czyli „Shrecka" i „Potworów i spółki". „Epoka lodowcowa" to jeden z największych przebojów za oceanem tego sezonu i trzeba przyznać, że widzowie nie powinni po obejrzeniu żałować wydanych pieniędzy ani czasu.

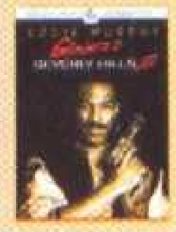
opr. Robert Wiśniewski

Reżyseria: Chris Wedge, Carlos Saldanha
Obsada (polski dubbing): Cezary Pazura, Wojciech Malajkat, Piotr Fronczewski, Jarosław Boberek i inni
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group



DVD

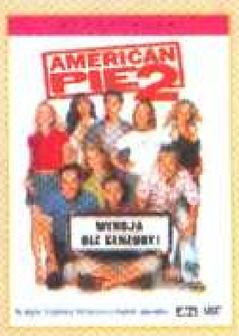




GLINIARZ Z BEVERLY HILLS 1-3

To już filmowa klasyka. Cykl komedii sensacyjnych o przygodach zwariowanego detektywa z Nowego Yorku, Alexa Foley'a, mimo upływu lat nic nie stracił ze swej jakości. Eddie Murphy do końca swej kariery będzie zapewne kojarzony właśnie z gliną z Beverly Hills, gdzie przeżywa swoje filmowe przygody. Każda część serii to wyśmienite połączenie akcji i komedii wraz z dobrym aktorstwem. Wszystkie 3 płyty wydano starannie. Poprawiono cyfrowo dźwięk i obraz. Na każdym dodano bonusy, choć ich ilość i jakość nie zachwyca. Szkoda również, że nie wydano cyklu w zestawie, ale miłośnikom dobrej sprawdzonej komercji zapewne to nie przeszkodzi w zdobyciu serii.

AMERICAN PIE 2



Druga część erotyczno-miłosnych przygód sympatycznych nastolatków okazała się jeszcze większym przebojem, niż szlagierowy poprzednik. Choć tym razem ilość nie przeszła w jakość. Mimo sporej dawki przezabawnych momentami gagów, filmowi zabrakło świeżości poprzednika. W „American Pie 2" poznamy kolejne seksualne doświadczenia znanych nam już bohaterów. Humor pozostał na sprawdzonym, czyli niezbyt wysokim poziomie, co wcale nie przeszkadza dobrze się bawić w trakcie projekcji. Płytę wydano niezwykle starannie, z dźwiękiem DTS i DD 5.1 oraz sporą dawką różnorodnych dodatków.

JAY I CICHY BOB KONTRATAKUJĄ

Kevin Smith określił ten film jako rozstanie z tytułowymi postaciami. Znani choćby z „Dogmy" i „W pogoni za Amy" Jay i Cichy Bob tym razem stali się głównymi bohaterami tej komedii. Jest ona parodią wszystkich znanych już elementów i postaci twórczości Smitha. Przy okazji dostało się również kilku szlagierom z Hollywood. Jeśli tylko przyjmiemy styl humoru reżysera (żadnych świętości), będzie to dla nas wspaniała uczta. Dysk ma przyzwoitą jakość, a dodatki nie wykraczają poza standard (usunięte sceny, teledysk, materiał z planu etc.).

KONKURS

Pytanie konkursowe:
Proszę podać nazwiska przynajmniej trzech bohaterów „American Pie"

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji SGK do dnia 31 lipca br. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY AMERICAN PIE 2

Z ostatniej chwili...

Wrocławski dystrybutor komputerów i podzespołów komputerowych AB SA poinformował o rozpoczęciu sprzedaży nietypowego komputera ECS Desknote, czyli „laptopa bez akumulatora". Urządzenie oferujące większość zalet laptopa, będące od niego tańsze, zbudowano na bazie procesora Intel Celeron 1,1 GHz i chipsetu SIS 630ST. Dysponuje ono pamięcią o pojemności 128 – 512 MB, 2,5-calowym dyskiem twardym o pojemności od 10 GB wzwyż i napędem CD-ROM lub DVD. Posiada gniazda Ethernet i modemowe, 4 porty USB, port podczerwieni, S/PDIF oraz TV-Out. Planowana cena urządzenia to około 3500 zł.

Nieoczekiwany zwrot z Napsterem. Zaledwie dwa dni po odrzuceniu przez zarząd Napstera oferty Bertelsmanna niemiecki koncern medialny przejął jednak firmę zawiadującą słynnym serwisem internetowym. Niemcy zapłacili 8 mln dolarów. Sprawcą całego zamieszania jest osoba z zarządu Napstera – John Fanning, będący wujem twórcy serwisu – Shawna Fanniga. Próbował on zablokować przejęcie Napstera przez Bertelsmana, dążąc także do zmian w zarządzie. Jednak 17 maja 2002 jego wniosek o zablokowanie przejęcia został odrzucony przez sąd. Dodatkowo John Fanning został ukarany grzywną w wysokości 14 tysięcy dolarów i utra-cił swoje stanowisko. Wykupienie Napstera przez niemiecki koncern jest być może jedyną szansa, by ocalić go przed bankructwem. Dotychczas bowiem firma ta nie wygenerowała żadnego zysku. Niemcy zapłacili za Napstera 8 mln dolarów, co jest kwotą niewielką, zważywszy że Bertelsmann do tej pory pożyczył tej firmie już 85 mln dolarów.

SPROSTOWANIE

Pokazana w tabelce w numerze 6/02 (str. 113) kierownica Wingman Formula Force GP produkcji Logitecha nie jest dystrybuowana przez firmę Manta lecz przez Komputronik s.c., a jej prawidłowa cena to 337 zł. Zainteresowane strony przepraszamy.

TABLET Z VIA TECHNOLOGIES

Nowa koncepcja tabletu

www.viatechnology.com

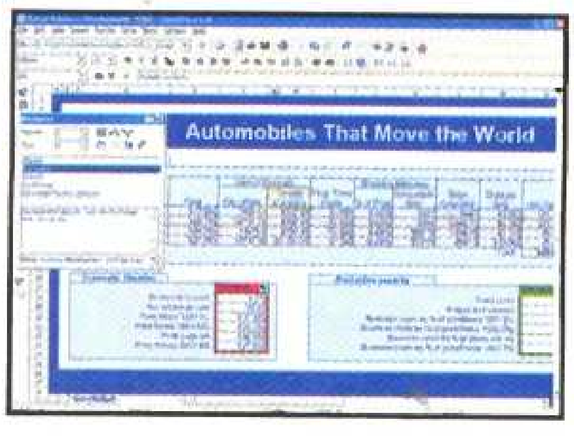
Podczas imprezy WinHec w stolicy Tajwanu, jaka miała miejsce w maju tego roku, VIA zaprezentowała swoją koncepcję Tabletu PC. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu Windows XP Tablet PC Edition, wykorzystuje system wprowadzania pisma „Digital Ink" i jest wyposażone w wyświetlacz LCD o przekątnej 10,4 cala. Tablet jest oczywiście oparty o układy firmy VIA: procesory C3 lub Eden, chipset Apollo Pro266T DDR i płytę główną Apollo 2002. Wyposażony został w porty USB 2.0, IEEE 1394 i – opcjonalnie – port komunikacji bezprzewodowej 802.11b. Urządzenie waży niewiele ponad 1 kg. Tablety mają w niedalekiej przyszłości stworzyć nowy, dynamicznie rozwijający się segment rynku. Pomimo gabarytów znacznie mniejszych niż u obecnie produkowanych komputerów przenośnych, tablety mają oferować porównywalną wydajność. VIA oczekuje, że jej projekt stanie się standardem i zastosowane w tablecie rozwiązania zostaną przejęte przez innych producentów.

STAROFFICE 6.0 W SPRZEDAŻY

Już nie jest bezpłatny

www.sun.com

Sun Microsystems od 21 maja rozpoczął sprzedaż pakietu biurowego StarOffice 6.0. Nowa wersja bezpłatnego do niedawna zestawu będzie kosztować 75,95 dolarów. StarOffice jest praktycznie jedynym pakietem biurowym, który może konkurować z MS Office. Pakiet Microsoftu posiada obecnie 95% udział w rynku co oznacza, iż Sun Microsystem nie będzie miał łatwego zadania. Walka o klienta będzie przede wszystkim od strony ceny za produkt. Niespełna 80 USA to niewiele, biorąc pod uwagę, że pakiet Microsoftu kosztuje w USA sześciokrotnie więcej. Sun przewiduje poważne rabaty dla firm kupujących większe ilości pakietu (cena za pojedynczą kopię może wynieść nawet 25 dolarów). Instytucje edukacyjne z kolei otrzymają StarOffice po pokryciu kosztów instrukcji, nośnika oraz przesyłki, podczas gdy Microsoft pakiet Office w cenie 149 dolarów. W dniu premiery dostępne będą wersje dla wszystkich najpopularniejszych dystrybucji Linuxa oraz oczywiście systemu Windows. Prawdopodobnie jeszcze w tym roku pojawi się wersja opracowana specjalnie dla serwerów.

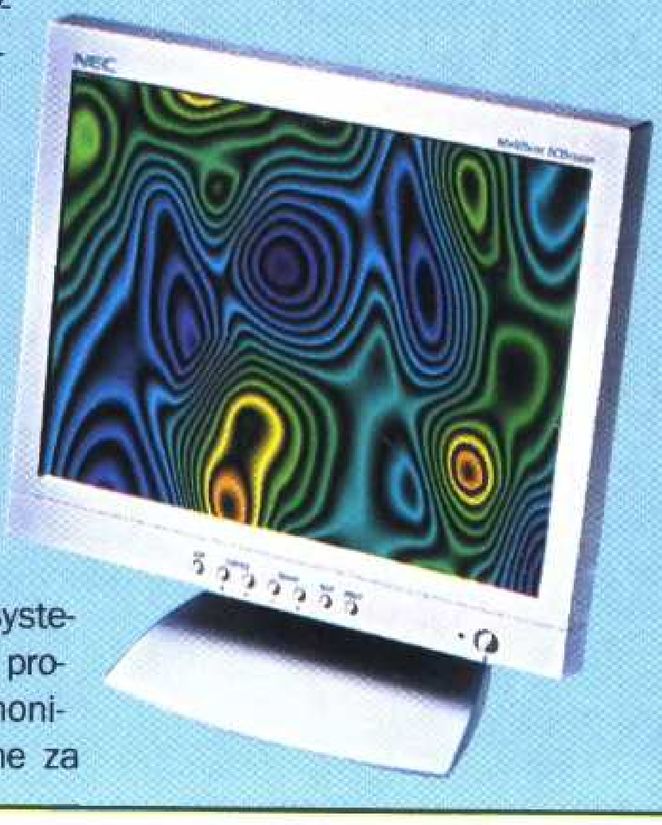


INNOWACYJNA PIĘTNASTKA

NEC ciągle szuka nowych rozwiązań.

www.nec.com

Firma NEC-Mitsubishi Electronics Display rozszerza ofertę swoich 15-calowych monitorów LCD. Nowy model – NEC MultiSync LCD1535VI – jest wyposażony w analogowo-cyfrowy interfejs DVI-I oraz innowacyjny system NaviSet. NEC MultiSync LCD1535VI oferuje ekran o aktywnej powierzchni 304 x 228 mm. Bardzo wysoka jasność (do 300 cd/m2) oraz kontrast na poziomie 450:1 gwarantują obraz najwyższej jakości. Ze względu na szeroki kąt widzenia (150 stopni w poziomie i 110 w pionie), monitor doskonale nadaje się do tworzenia zestawów wieloekranowych. Zastosowana w modelu NEC MultiSync LCD1535VI matryca charakteryzuje się bardzo krótkim czasem reakcji – zaledwie 25 ms, dzięki czemu monitor może służyć do prezentacji obrazu wideo. Nowy monitor jest zgodny ze standardem sRGB, co zapewnia brak przekłamań kolorów przy wymianie obrazów z urządzeniami zewnętrznymi zgodnymi z tym standardem. Jedną z najbardziej interesujących nowości w modelu NEC MultiSync LCD1535VI są rozszerzone funkcje kontrolowania monitora w sieci. Zintegrowana funkcja DDC-CI pozwala administratorom sieci lokalnych na zdalną diagnostykę sprzętu. Co więcej, dzięki innowacyjnemu systemowi NaviSet (opartemu na protokole DDC-CI), ustawienia monitora mogą być modyfikowane za pomocą klawiatury i myszki. NEC MultiSync LCD1535VI wyposażony został w interfejs DVI-I, który pozwala na wykorzystanie zarówno analogowych, jak i cyfrowych kart graficznych. Daje to użytkownikowi pewność inwestycji – jeśli w ciągu najbliższych lat karty cyfrowe zdobędą popularność na rynku, nie trzeba będzie wymieniać monitora. Nowy model zwraca na siebie uwagę zwartą, kompaktową obudową – jego wymiary to zaledwie 350 x 362 x 160 mm (szer x wys x głęb), a waga – 4,8 kg. Jeśli jednak – ze względu na specyfikę stanowiska pracy – okaże się to zbyt wiele, monitor może być podwieszony na standardowych konstrukcjach zgodnych ze standardem montażowym VESA. NEC MultiSync LCD1535VI oferowany jest w cenie 1950 zł netto. Wersja z czarną obudową jest o 40 zł droższa. Monitor objęty jest trzyletnią letnią gwarancją producenta.



NIEBEZPIECZEŃSTWO W SYSTEMIE P2P

Strzeż się Benjamina

www.mks.com.pl

Benjamin jest robakiem internetowym, który rozprzestrzenia się za pośrednictwem programu do wymiany plików KaZaA. Zwykle robak pojawia się w komputerze ofiary w postaci pliku udającego program medialny, pobranego przez użytkownika za pośrednictwem programu KaZaA. Po uruchomieniu przez użytkownika pliku robaka tworzy on na dysku swoją kopię w pliku c:\windows\system\explorer.scr oraz modyfikuje tak rejestr by była ona uruchamiana przy każdym starcie systemu Windows. W kolejnym etapie swego działania robak tworzy katalog c:\windows\temp\sys32, który udostępnia w programie KaZaA do pobierania plików, a następnie umieszcza w nim wiele swoich kopii pod różnymi nazwami, takimi jak: chterbahn Designer – full-downloader,Acrobat Capture 3.0 – full-downloader, Age of Empires-Games-full-downloader-American Pie 2 – divx-full-downloader, Baseball 2001-Games-full-downloader Metallica – Blackened.

Na koniec robak wyświetla okienko o rzekomym błędzie aplikacji medialnej (czyli kopii robaka), którą uruchomił użytkownik. Od tego momentu kopie robaka czekają na pobranie przez innych użytkowników.

MACROMEDIA NA PLUSIE

Sądowe spory Macromedii i Adobe

www.macromedia.com

Adobe zapłaci firmie Macromedia odszkodowanie w wysokości 4,9 mln USD. To prawie dwukrotnie więcej, niż Macromedia ma zapłacić Adobe na mocy wyroku, który zapadł 2 tygodnie wcześniej. To jednak nie koniec sądowych przepychanek konkurentów. Adobe zostało uznane winnym bezprawnego wykorzystywania trzech rozwiązań opatentowanych przez firmę Macromedia. Z kolei Macromedia nielegalnie wykorzystało technologię „tabbed palettes" (konfigurowalny interfejs użytkownika). Ma za to zapłacić 2,8 mln USD odszkodowania. W wirtualnym pojedynku (firmy zapowiadają apelację, więc żadne pieniądze nie zostały jeszcze wypłacone) jest teraz remis ze wskazaniem na Macromedia. O rezultacie sądowego pojedynku rozstrzygnie więc trzeci pozew, który trafi na wokandę w czerwcu. Tym razem to Macromedia skarży Adobe. Szef Macromedia, Rob Burgess powiedział: „Aktualny wynik to Adobe – 1, Macromedia – 1, klienci – 0". Burgess utrzymuje, że firma nie zgłaszałaby pozwu do sądu, gdyby nie pierwsze oskarżenie ze strony Adobe. To on zmusił Macromedia do podjęcia kontrataku.

GŁOŚNIKI SOUNDLINE

USB zamiast speaker out

www.media-tech.pl

Zestaw głośników stereofonicznych SOUNDLINE USB (MT307) to głośniki tzw. grupy podstawowej. Wyposażone są w przełącznik zasilania oraz regulację wzmocnienia głosu. To co jednak wyróżnia je wśród wielu innych, znajdujących się na rynku modeli, to sposób zasilania. Głośniki SOUNDLINE USB nie potrzebują bowiem zasilania z sieci elektrycznej gdyż są zasilane bezpośrednio z portu USB. Ich moc wynosi 100W PMPO a pasmo przenoszenia to 60 ~ 15000 Hz. Cena wynosi 19,90 zł.

XBOX ZŁAMANY

Legalna przeróbka?

www.citypaging.com/xbox.html

Od 27 maja w internecie będzie można składać zamówienia na chip Enigmah-x, umożliwiający uruchamianie na konsoli Xbox pirackich kopii programów. Układ reklamowany jest hasłem: „Ponieważ życie i tak jest wystarczająco drogie". Pozwala na odczyt programów zapisanych na wszystkich typach nośników – CD-R, CD-RW, DVD-R i DVD-RW. Podobno pozwala także na uczestnictwo w rozgrywkach sieciowych bez ryzyka namierzenia przez operatora. Układ obsługuje wszystkie wersje Xboxa (USA/Japonia/Europa), pozwala też na odtwarzanie filmów DVD pochodzących z dowolnego regionu. Producent zachwala prostotę montażu chipa i jego niezawodność. Cena detaliczna Enigmah-x wynosi 65 dolarów, oczywiście przy zamówieniach hurtowych maleje – przy zakupie 100 sztuk do 35 dolarów, a przy 5000 szt. – do 20 dolarów). Choć „spiracenie" na pewno przysporzy Xboxowi popularności, Microsoft nie ma się z czego cieszyć – wszak koszt produkcji konsoli jest znacznie wyższy, niż jej cena, a firma zarabia na oprogramowaniu. I choć producent Enigmah-x utrzymuje, że układ nie narusza w żaden sposób praw autorskich Microsoftu, to należy się spodziewać, że wkrótce podjęte zostaną kroki prawne, mające na celu zablokowanie sprzedaży. Będzie to jednak o tyle trudne, że układ – podobnie jak większość rozwiązań tego typu – jest produkowany w Chinach, gdzie prawami autorskimi nikt się nie przejmuje. Za ironię losu można więc uznać fakt, że firma Flextronics – składająca Xboxy dla Microsoftu – niedawno postanowiła przenieść produkcję konsoli właśnie do Chin.

SONY MODEL AIBO ERS-31L

Elektroniczny bulldog

www.sony.com

Na rynek wchodzi nowy elektroniczny pies Sony – model AIBO ERS-31L. Nowy produkt Sony wzorowano na wyglądzie prawdziwego bulldoga. ERS-31L reaguje na 75 komend, a dzięki nowemu oprogramowaniu jest w stanie wykonać aż 200 nowych, niespotykanych dotąd układów tanecznych. Jeden z nich aktywizuje się automatycznie natychmiast po włączeniu. Elektroniczny pies wyposażony został także w aparat cyfrowy, a wykonane przez niego zdjęcia można eksportować do komputera. Sprzedaż na terenie USA rozpocznie się 10 czerwca, zamówień można dokonywać za pośrednictwem internetowego sklepu Sony. ERS-31L powinien znaleźć wielu nabywców, gdyż jego cena jest najniższa ze wszystkich dotychczasowych psów Sony i wynosi 599 dolarów.

DOBRA SPRZEDAŻ XBOXA W EUROPIE

Obniżka cen jednak się opłaciła

www.microsoft.com

Po obniżce cen, konsola Xbox sprzedaje się w Europie coraz lepiej. Według danych firmy ChartTrack, od 29 kwietnia konsole Xbox stanowią blisko połowę sprzedawanych w Europie konsol nowej generacji. W Wielkiej Brytanii konsole Microsoftu kontrolują obecnie 49% rynku, we Francji – 46%, a w Niemczech – aż 55%. Przebojem jest także gra Halo – kupuje ją aż 88% nabywców Xboxa.

INTERNETOWY „ATAK KLONÓW"

Globalna sieć nadal jest najszybsza

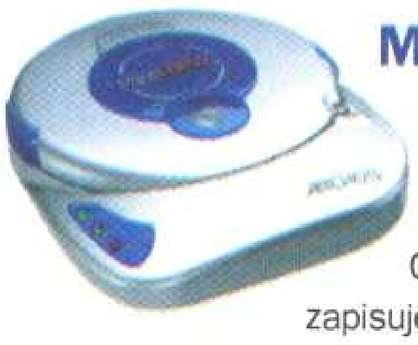
www.starwars.com

Na kilka dni przed światową premierą, w internecie pojawił się najnowszy odcinek „Gwiezdnych Wojen" – „Atak klonów". Film został prawdopodobnie zarejestrowany podczas któregoś z pokazów prasowych przy pomocy ustawionej na statywie kamery cyfrowej. Pomimo zachowania szczególnych środków ostrożności, Lucasfilm nie był w stanie zapobiec podobnym incydentom. Film został nagrany nawet dwukrotnie, gdyż w sieci dostępne są już dwie wersje filmu pochodzące z różnych źródeł. Bruce Forest, analityk technologii medialnych uważa, że pojawienie się „Ataku klonów" w internecie może sprawić że przed premierą film zobaczy do miliona osób. Ten sam przypadek przydarzył się filmowi „Spiderman" i na pewno na tym nie koniec. Amerykańska branża filmowa liczy, że afera wokół nowego epizodu „Gwiezdnych Wojen" przyspieszy prace nad zabezpieczeniami, które mogłyby zapobiec podobnym wypadkom w przyszłości. Czy to jednak jest możliwe?

DISCMAN CZY NAGRYWARKA?

MiniCDRW 2 – ciekawe rozwiązanie

www.archos.com



Firma Archos, specjalizująca się w produkcji przenośnego sprzętu elektronicznego, wprowadziła do swojej oferty nagrywarkę oznaczoną symbolem MiniCDRW 2. Urządzenie wyposażone jest w interfejs USB 2.0 i wypala płyty CD-R z prędkością 16x. Nośniki CD-RW zapisuje z prędkością 10x, a odczyt płyt odbywa się z prędkością 24x. MiniCDRW 2 może również współpracować z komputerami wyposażonymi w port USB 1.1, jednak wtedy wszystkie prędkości zapisu spadają do poziomu 4x, a prędkość odczytu – do 6x. Urządzenie nie wymaga zewnętrznego zasilacza i może być podłączane do notebooków. Wymiary nagrywarki to 160x130x30 mm, waga – 500 g. W krajach Unii Europejskiej urządzenie Archos MiniCDRW 2 oferowane jest w cenie 216 euro + VAT.

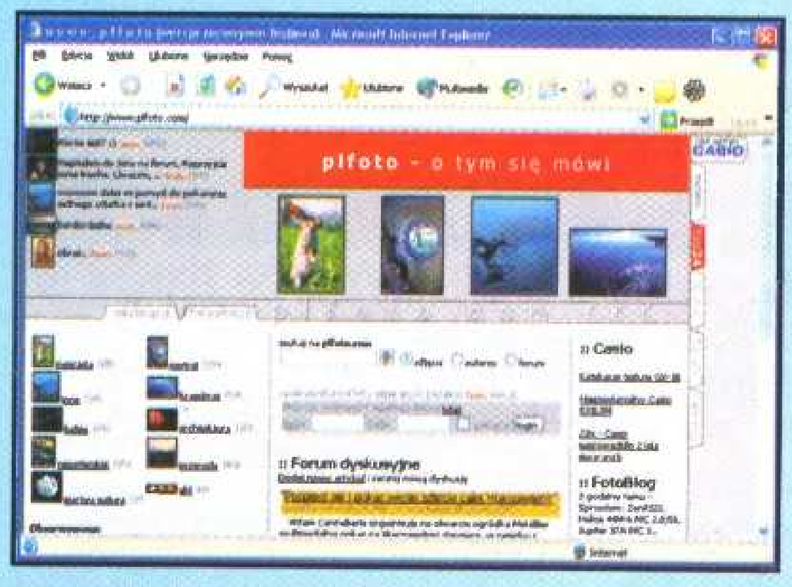
NETSCAPE 7.0 PREVIEW RELEASE 1

Konkurencja dla MSIE

www.netscape.com

Jeszcze nie finalna wersja, ale Preview Release 1, przeglądarki Netscape 7.0 jest dostępna do pobrania. Netscape 7.0 PR1 to na razie wersja testowa, ale oficjalnie udostępniona przez producenta przeglądarki. Jest to związane ze zbliżającym się końcem prac nad inną przeglądarką, Mozilla 1.0, nad którą pracowali twórcy Netscape'a i zapowiadali, że wykorzystają opracowane w projekcie Mozilla rozwiązania w swojej przeglądarce. W Netscape 7 wprowadzono wiele istotnych zmian, w tym zgodnie z zapowiedziami, sporą liczbę zapożyczeń z Mozilli, np. jednoczesne otwieranie w jednym oknie przeglądarki wielu stron WWW (z tej funkcji mogą również korzystać użytkownicy Opery, nie ma jej jedynie w internet Explorerze). Rozwiązanie to polega na otwieraniu kolejnych WWW w tzw. zakładkach, a nie jak do tej pory w nowym oknie (użytkownik sam decyduje, czy chce korzystać z zakładek czy z oddzielnych okien przeglądarki). Kolejną istotną zmianą jest rozszerzenie pakietu Netscape o aplikację umożliwiającą odbiór internetowych radiostacji. Ciekawym pomysłem jest szybki dostęp do wyszukiwarki (Click-to-Search) – wystarczy jedynie zaznaczyć na stronie internetowej wybrane słowo i kliknąć przycisk Web Search. Dodano przydatną funkcję podglądu wydruku. Netscape wyposażono w ulepszony engine Gecko, dzięki któremu krótszy będzie czas ładowania stron czy pobierania plików.

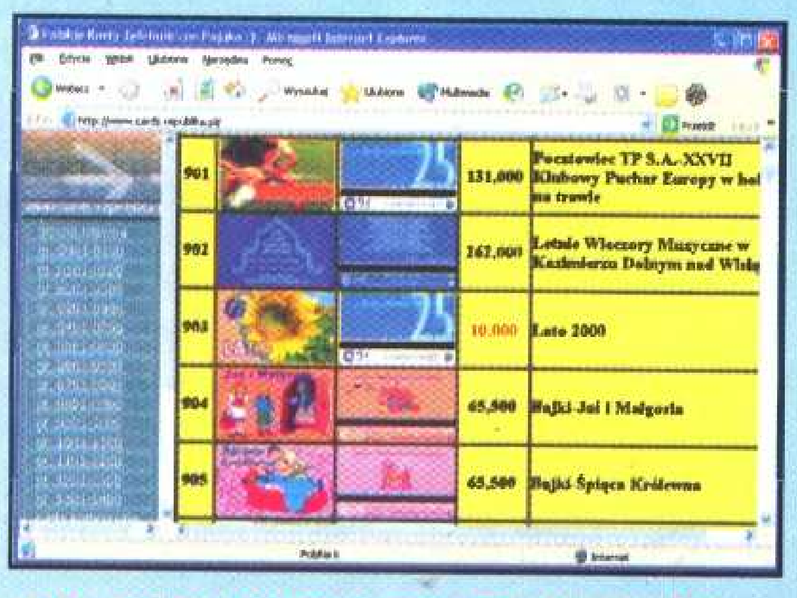
CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE



PL FOTO

Jeśli lubisz pstrykać zdjęcia, to PL Foto powinno Ci w tym pomóc. Serwis jest połączeniem galerii, forum dyskusyjnego i centrum informacji – jego użytkownicy zgłaszają prace do oceny, po czym omawiają prezentowane zdjęcia. Zarejestrowani użytkownicy serwisu otrzymują dodatkowe możliwości, jak np. stworzenie własnego portfolio.

http://www.plfoto.com



POLSKIE KARTY TELEFONICZNE

Jeśli przypadkiem interesujesz się kartami magnetycznymi i posiadasz ich pewną kolekcję, to z pewnością zainteresuje Cię serwis internetowy, który zajmuje się wyłącznie tematyką polskich kart telefonicznych wydawanych przez TP S.A. Zawarta tam kolekcja jest niebagatelna. Są tam wszystkie karty wydane od 1992 roku.

http://www.cards.republika.pl

DZIECI SOS.PL

Strona stworzona specjalnie dla dzieci. Znajdują się tam opisy programów edukacyjnych (stopień trudności obsługi programu, wymagane umiejętności), opisy zabawek edukacyjnych (układanki, planszowe, zręcznościowe, logiczne), zabawy z dziećmi, wiersze, gry online (rebusy, „tworki", „pasujki", różnice, cyferki, zagadki).

http://www.dzieci.sos.pl

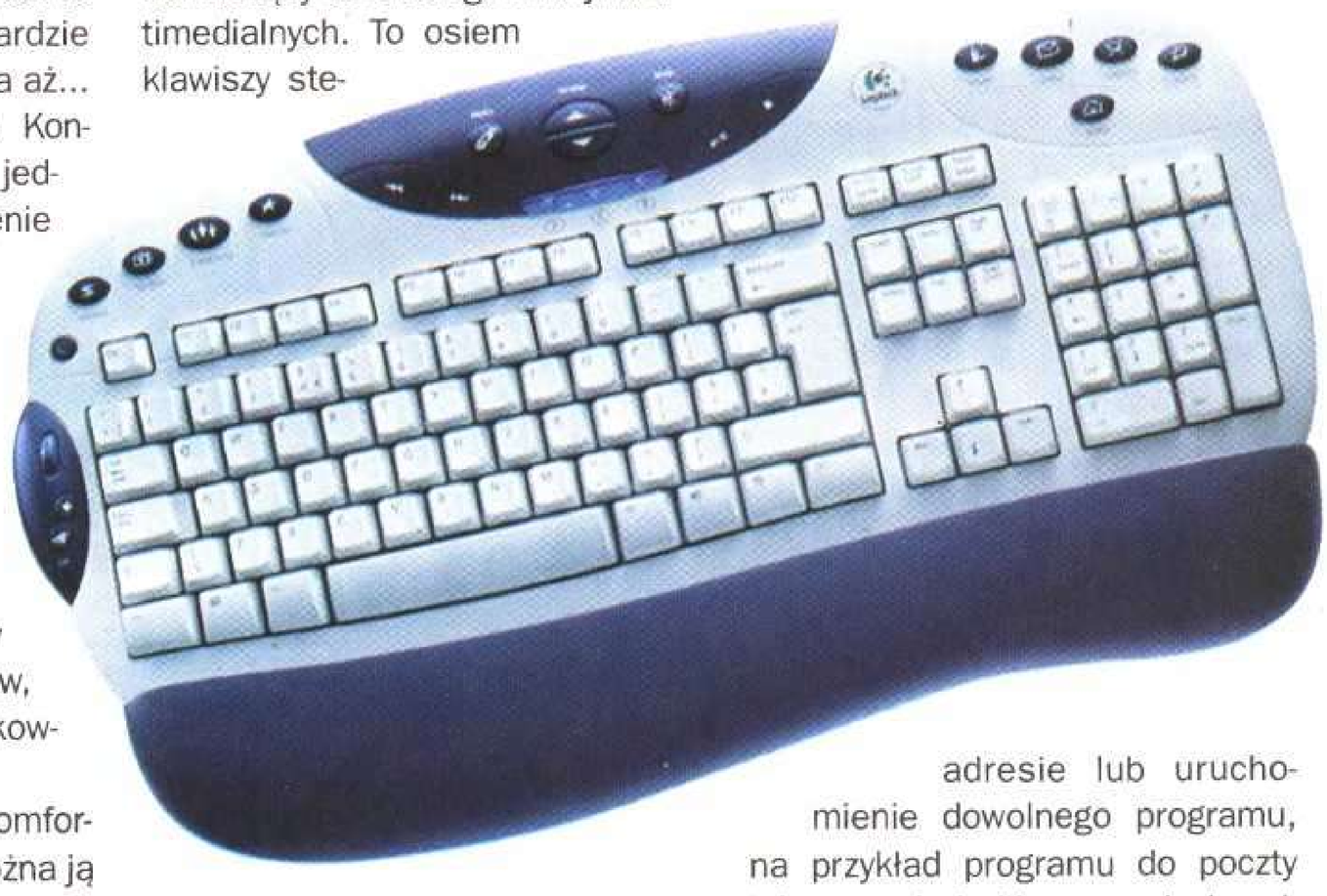
LOGITECH INTERNET NAVIGATOR

Klawiatura dla wymagających

Adam Gregrowicz

Klawiatury komputerowe, choć są jednymi z najczęściej używanych peryferiów, nie są z reguły zbyt atrakcyjnymi urządzeniami. Choć ostatnio zaczyna się to zmieniać. Trend ten zapoczątkował Microsoft swoja ergonomiczną, łamaną klawiaturą. Jednym z pionierów był także Logitech, produkując coraz większą gamę tak zwanych klawiatur multimedialnych, czyli wyposażonych w dodatkowe klawisze.

Testowany model **Internet Navigator** jest chyba jednym z najbardziej bogato wyposażonych klawiatur na kablu (modele bezprzewodowe to inna historia – choćby z uwagi na swoją cenę). Za rekomendację powinien starczyć fakt, że jest to urządzenie USB (w standardzie jest przelotka USB-PS/2) i ma aż... 20 dodatkowych przycisków. Konstruktorom z **Logitecha** to jednak nie wystarczyło. Urządzenie po lewej stronie ma zamontowaną... rolkę znaną z większości myszek. Rolkę można wciskać, co daje kolejny, dwudziesty pierwszy dodatkowy klawisz. I co ciekawe, wszystko zostało przemyślane i wyraźnie widać, że nie chodzi tu o bicie rekordów liczby dodatkowych przycisków, lecz o dbanie o wygodę użytkownika.



Klawiatura jest bardzo komfortowa w użyciu i naprawdę można ją polecić każdemu, kto dużo pisze. Zastosowano w niej technologię Ultra Flat – Zero Degree Tilt co oznacza, że udoskonalony został mechanizm mocujący poszczególne klawisze, a ich kształt w dolnym rzędzie został nieco zmieniony. Dzięki temu klawiatura jest prawie zupełnie płaska, co znacznie podnosi komfort pracy zapobiegając zmęczeniu nadgarstków. Także skok klawiszy jest nieduży, co również dobrze robi dłoniom. A przy tym podczas pisania doskonale można wyczuć moment wciśnięcia klawisza – zastosowany mechanizm jest twardy w pierwszej fazie naciskania a miękki w końcowej – efektem jest dobrze wyczuwalny, ale zarazem nie męczący rąk „klik" klawiszy.

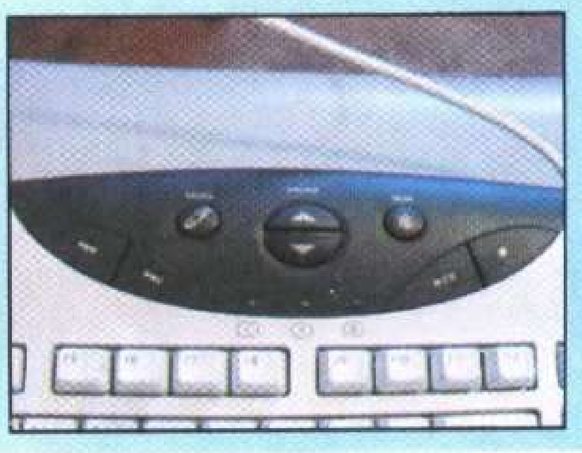
Aby zapobiec chaosowi dodatkowe klawisze zostały rozmieszczone w czterech grupach. Centralnie znajduje się wyróżniony kolorem panel służący do obsługi funkcji multimedialnych. To osiem klawiszy sterujących programem do odtwarzania dźwięku i muzyki. Dostępne są przyciski do regulacji głośności, wyciszania dźwięku (mute), rozpoczynania i zatrzymywania odtwarzania oraz zmiany utworu na poprzedni lub następny. Co ważne możliwe jest wybranie odtwarzacza, którym klawisze będą sterowały – to rzadkość, bo większość tak zwanych multimedialnych klawiatur skazuje nas na jedną, najczęściej marnej jakości aplikację. Dodawane do urządzenia doskonałe oprogramowanie iTouch pozwala na wybór pomiędzy Microsoft Media Playerem, Real Playerem a nawet Winampem.

Kolejne dwa panele, umieszczone w dwóch przednich rogach klawiatury to dziesięć przycisków, z których dziewięć służy do ułatwienia serfowania po internecie – każdemu z nich można przypisać otwarcie strony o dowolnym adresie lub uruchomienie dowolnego programu, na przykład programu do poczty lub przeglądarki grup dyskusyjnych – wszystkie dziewięć przycisków jest programowalnych. Dziesiąty klawisz służy natomiast do usypiania komputera (o ile BIOS i system operacyjny obsługuje funkcje ASPI).

Ostatni panel to część z rolką, umieszczona po lewej stronie. Składa się ze wspomnianej rolki i dwóch niedużych przycisków pod nią. Ten panel można, w zależności od ustawień w opcjach iTouch wykorzystywać do przewijania okien w pionie – idealne przy pisaniu długich tekstów gdyż zwalnia od potrzeby sięgania prawą ręką po myszkę gdy dłonie są nad klawiaturą. Kolejna opcja to przełączenia pomiędzy aplikacjami – pokręcanie rolką działa jak wciskanie kombinacji Alt+Tab. Inne to regulacja głośności (trochę niepotrzebna, gdyż dubluje funkcje innych dwóch klawiszy), zmiana rozmiaru czcionek – działa tylko w Internet Explorerze i programach z serii MS Office – oraz przeglądanie plików w folderze Moja Muzyka i Moje Obrazy lub zakładki Ulubione z Internet Explorera.

Internet Navigator jest doskonałą, komfortową klawiaturą znakomicie ułatwiającą zarówno pisanie jak i serfowanie po internecie. Osobom naprawdę wymagającym spodoba się zapewne informacja, że klawiatura objęta jest 5-cio letnią gwarancją producenta (przy zakupie w polskim internetowym sklepie Logitecha). Jedyną „wadą" mogącą powstrzymać przed jej kupnem jest cena. Prawie 150 zł to jednak sporo jak za klawiaturę, nawet tak rewelacyjną. ❐

LOGITECH INTERNET NAVIGATOR	
producent	***Logitech http://www.logitech.com***
polski dystrybutor	***Logitech Polska***
adres	***ul. Goszczyńskiego 9/1 02-610 Warszawa http://www.logitech.com***
cena	***149 zł***



PC DUAL SHOCK

Pad do wszystkiego

Arkadiusz Matczyński

PC Dual Shock nie jest typowym padem, to raczej połączenie dżojstika i pada. Posiada ośmiokierunkowy sterownik obsługiwany kciukiem, dwa analogowe sterowniki, osiem przycisków fire, analogowy i cyfrowy tryb pracy, przepustnicę, ster, programowany autofire, funkcję rozglądania się (4 way view) oraz opcję wstrząsów.

Pad posiada srebrzystoszarą obudowę. Na niej znajduje się cała masa przycisków. Znajdziesz tutaj duży ośmiokierunkowy sterownik obsługiwany kciukiem, dwa analogowe sterowniki, włącznik opcji wstrząsów powodujących drganie pada oraz, jak w każdym padzie, cztery ponumerowane przyciski. Ponadto są także przełączniki służące do zaprogramowania autofire. Na przodzie urządzenia znajdują się cztery identycznej wielkości przyciski, które w zależności od potrzeb można zaprogramować. Jest także możliwość wyboru trybu działania pada między analogowym i cyfrowym. Nie zapomniano również o dolnej ściance, na której umieszczone są przełączniki określające działanie przycisków.

Pad doskonale sprawdza się w grach zręcznościowych. Opcja wstrząsów podnosi realizm gry i działa poprawnie. Jeśli więc jesteś przyzwyczajony do pada, choćby będąc wcześniejszym użytkownikiem PlayStation, to jest on właśnie dla Ciebie. Jeśli jednak grasz klawiaturą czy dżojstikiem, to najpierw się zastanów. Padem gra się zupełnie inaczej.

PC DUAL SHOCK	
wydawca	**Manta**
	http://www.manta.com.pl
polski dystrybutor	**Manta**
adres	**ul. Rysy 33**
	02-828 Warszawa
	http://www.manta.com.pl
cena	**129 zł**

NOWE WENTYLATORY Z MiNt

Im większy, tym lepszy

Arkadiusz Matczyński

W maju do oferty firmy **MiNt** trafiły najnowsze wentylatory produkowane przez jednego z bardziej znanych producentów – firmę **Titan**. Do testów otrzymaliśmy 3 modele: **TitanTTC-D5TB**, **Titan TTC-CU5TB**, **Titan TTC-W5T**. Oto ich krótka charakterystyka.

Titan TTC-D5TB

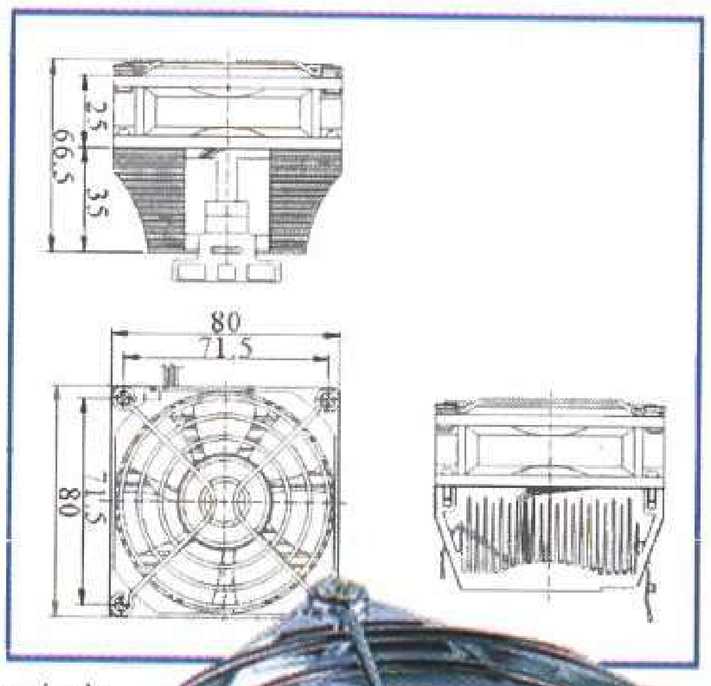
To wentylator z łożyskiem kulkowym, o rotacji do 3610 rpm (obrotów na minutę). Jest on uniwersalny, więc z powodzeniem może być zastosowany do wszystkich procesorów Intel Pentium III Coppermine & Tualatin, Celeron & Celeron II, AMD Duron/Thunderbird (Socket A/462) do 1.4 GHz, Athlon XP 2000. Posiada kontrolę temperatury.

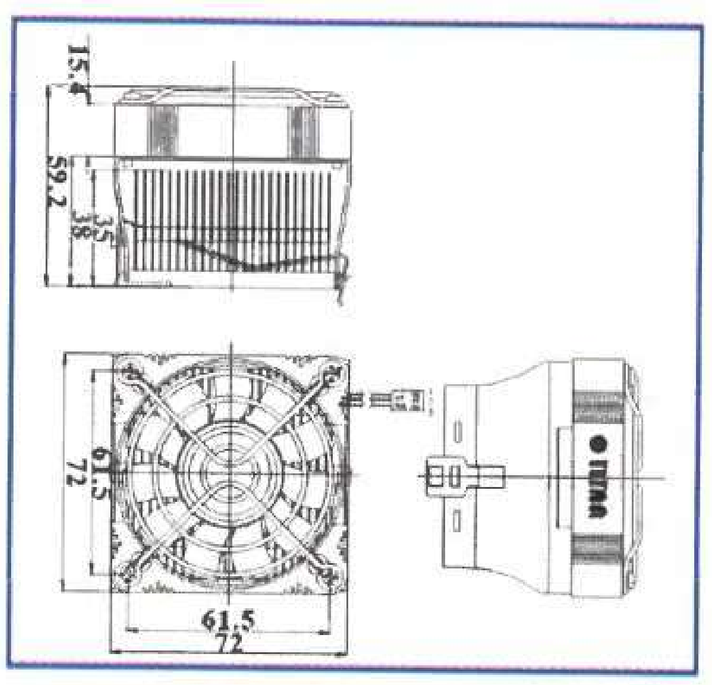
Titan TTC-CU5TB

To uniwersalny wentylator miedziany z łożyskiem kulkowym. Może być zastosowany do wszystkich procesorów Intel III Coppermine & Tualatin, Celeron & Celeron II, AMD Duron/Thunderbird (Socket A / 462) do 1.4 GHz, Athlon XP 2000.

Titan TTC-W5T

W5T posiada 3-pionowe podłączenie do płyty głównej. Może być stosowany do procesorów Intel Pentium IV Socket 478 CPU do 2.4 GHz. Podobnie jak D5TB posiada kontrolę temperatury.





Podsumowanie

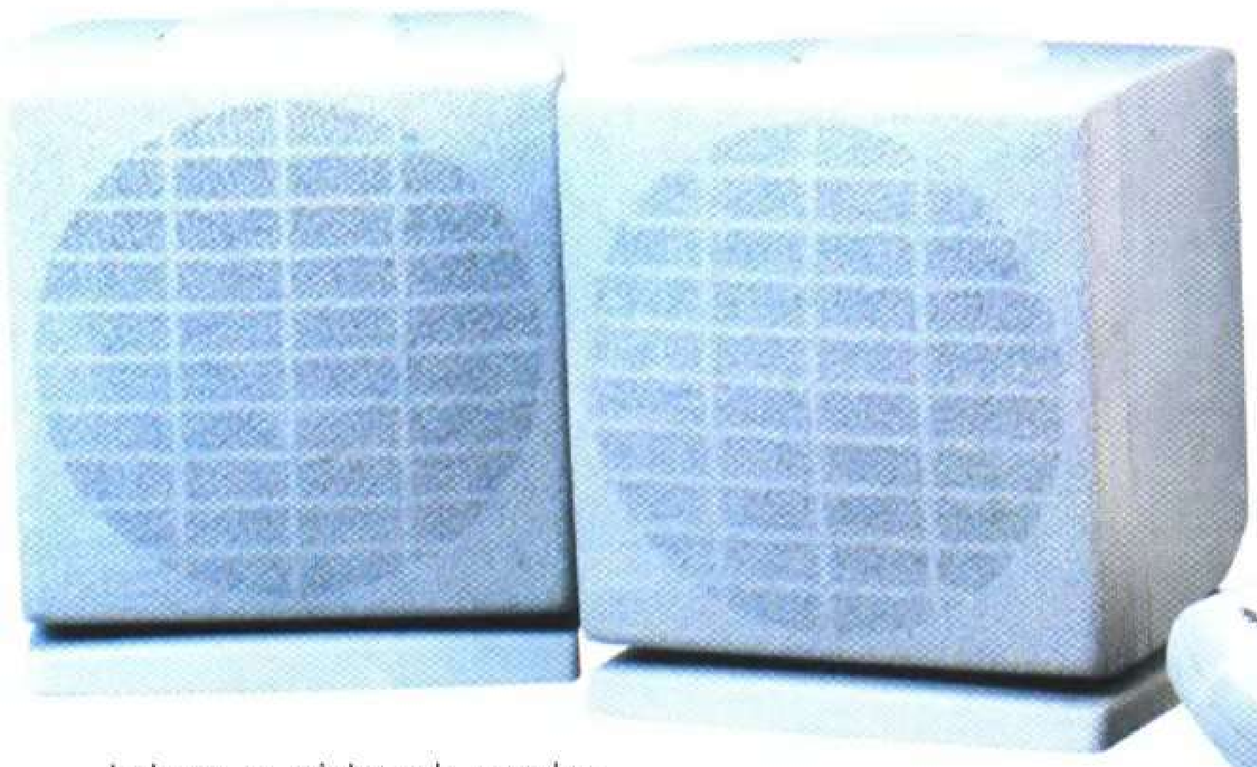
Wszystkie wentylatory posiadają pastę srebrno-grafitową, która doskonale przewodzi ciepło. Wszystkie modele różnią się od siebie wielkością. Zdecydowanie największy jest oczywiście **Titan W5T** dedykowany dla procesorów PIV (85x71x69mm), następnie nieco mniejszy **TTC-D5TB** (80x80x66.5mm) i na końcu **TTC-CU5TB** (72x72x59.2mm). Wiatraczki te różnią się przede wszystkich wielkością (im większy tym cichszy) oraz posiadaniem (lub jego brakiem) czujnika temperatury. Różnica w chłodzeniu jest jednak niezauważalna. Wybór więc uzależniony jest od indywidualnych preferencji. ❐

WENTYLATORY TITAN	
wydawca	**MiNt Electronics**
	www.mint-electronics.com
polski dystrybutor	**M-Trade sp. z o.o.**
adres	**ul. Jana Kazimierza 46/54**
	01-248 Warszawa
	http://www.mojepc.pl
cena	**TTC-CU5TB: 81 zł**
	TTC-W5T: 59 zł
	TTC-D5TB: 50 zł

X-TECNOLOGIES XT 160 USB

Nieduże i z pilotem

Adam Gregrowicz



Jednym z większych mankamentów posiadania wielu peryferiów przy komputerze jest rosnąca liczba kabli i konieczność posiadania coraz większej ilości gniazdek dla zasilaczy. Tytułowe głośniki **XT 160 USB** rozwiązują drugi z tych problemów – nie wymagają bowiem zasilacza.

Oczywiście **XT 160** to nie żaden cud technologii i potrzebują zasilania, jak wszystkie głośniki z wbudowanym wzmacniaczem. Jednak w ich przypadku zasilanie odbywa się nie z zewnętrznego zasilacza sieciowego lecz z gniazdka USB w komputerze. Co prawda blokuje to jedno złącze USB, ale obecnie coraz częściej można spotkać płyty główne mające w standardzie cztery, a nawet więcej gniazd USB. Trzeba tu dodać, że złącze USB służy wyłącznie do zasilania głośników – sygnał audio pobierany jest z karty dźwiękowej za pomocą standardowej wtyczki mini-jack. **XT 160** nie są więc głośnikami w pełni USB, które mogą zastąpić kartę dźwiękową.

Głośniki mają kształt dwóch małych sześcianów o boku zaledwie 10 centymetrów. Nie znaczy to wcale, że wytwarzany przez nie dźwięk jest słabej jakości. Owszem, niskie tony nie brzmią jak z subwoofera, ale średnim i wysokim nie można nic zarzucić. Moc muzyczna głośników to też nie byle co, bo aż 160 W. Jednak najciekawszy w urządzeniu jest pilot umożliwiający włączenie i wyłączenie zestawu oraz regulację głośności i barwy dźwięku. Nie jest to niestety pilot radiowy lecz kablowy, ale i tak doskonale zwiększa komfort pracy z głośnikami. Głośniczki posiadają także ekranowanie, aby nie zakłócać pracy monitora lub innych urządzeń elektronicznych pracujących w pobliżu. ❐

GŁOŚNIKI Z SERII XT

X-Tecnologies XT 240	test ŚGK 6/01
X-Tecnologies XTW 360	test ŚGK 6/01
X-Tecnologies XTW 600	test ŚGK 6/01
X-Tecnologies XT 80	test ŚGK 5/01
X-Tecnologies XT 200 Silver	test ŚGK 5/01
X-Tecnologies XTW 480	test ŚGK 5/01

X-TECNOLOGIES XT 160 USB

producent	X-Tecnologies www.xtecnologies.com
polski dystrybutor	Manta
adres	ul. Rysy 33 02-828 Warszawa http://www.manta.com.pl
cena	69,90 zł

OBUDOWA MINT CODEGEN 6032L-G5

Zwykła, ładna i tania

Arkadiusz Matczyński

Jeśli sam potrafisz złożyć komputer, a zdarza Ci się to robić także dla znajomych, to zapewne wiesz, że kupując poszczególne elementy trzeba się zastanowić, które z nich wybrać i dlaczego. Mimo, iż obudowa nie jest aż tak istotnym elementem składowym komputera, który wpływa na jego wydajność, jednak to właśnie ona przykuwa wzrok oglądającego. Wbrew pozorom to właśnie od niej użytkownik rozpoczyna swoje poszukiwanie odpowiedniej konfiguracji sprzętu. Do testów otrzymaliśmy jedną z wielu obudów firmy **Codegen**, której dystrybucją w Polsce zajmuje się firma **MiNt Group**.

W zasadzie przy tego typie urządzeniu trudno mówić o testach. Jednak postaram się ją nieco przybliżyć. Obudowa zapakowana jest w biały karton z charakterystycznymi zielonymi napisami firmowymi MiNt. Wewnątrz pudła znajduje się obudowa zabezpieczona folią i styropianem chroniącymi przed uszkodzeniami, kurzem i wilgocią.

Ocena wyglądu obudowy jest oczywiście czymś względnym. W moim odczuciu jest całkiem ładna i do tego dostępna w kilku kolorach. Testowany egzemplarz posiadał kolor kremowo-szary z zielononiebieską wstawką, na której umieszczony jest włącznik i przycisk reset. Jest to obudowa typu ATX z uniwersalnym, 300 watowym zasilaczem. Można w niej zamontować wszystkie standardowe płyty ATX oraz nowe obsługujące procesor Pentium 4. Jej wymiary to: wysokość 420 mm, szerokość 182 mm i głębokość 493 mm.

Jak dla jednych wygląd może być najważniejszym czynnikiem, tak dla innych liczyć się będzie możliwość zmieszczenia w niej jak największej ilości urządzeń. W **Codegen 6032L-G5** można zamontować 4 urządzenia 5,25", przy czym uzależnione jest to także od płyty głównej, która znajdzie się w środku. Przy niektórych możliwe będzie skorzystanie jedynie z 3 urządzeń 5,25". Napęd FDD, popularnie zwany napędem dyskietek umieszcza się w tak zwanym „uśmiechu", czyli w specjalnym wgłębieniu w obudowie. Wewnątrz obudowy możliwe jest zamontowanie dwóch dysków twardych. U dołu obudowy istnieje także możliwość zamontowania dodatkowego wiatraczka chłodzącego. W pobliżu miejsca przygotowanego do tego celu znajduje się także głośniczek. W zestawie jest komplet śrubek oraz kabel zasilający. Z tyłu obudowy znajduje się dodatkowy przełącznik odcinający prąd, przełącznik do zmiany napięcia (220/110V) oraz wejście zasilające. Jest to więc ten typ obudowy, z którego nie można doprowadzić zasilania do monitora.

Obudowa prezentuje się dobrze. Jest ładna, funkcjonalna i tania. Jeśli jej wygląd Ci się podoba a ilość slotów do obsadzenia jest wystarczająca, to cena powinna Cię także zadowolić. ❐

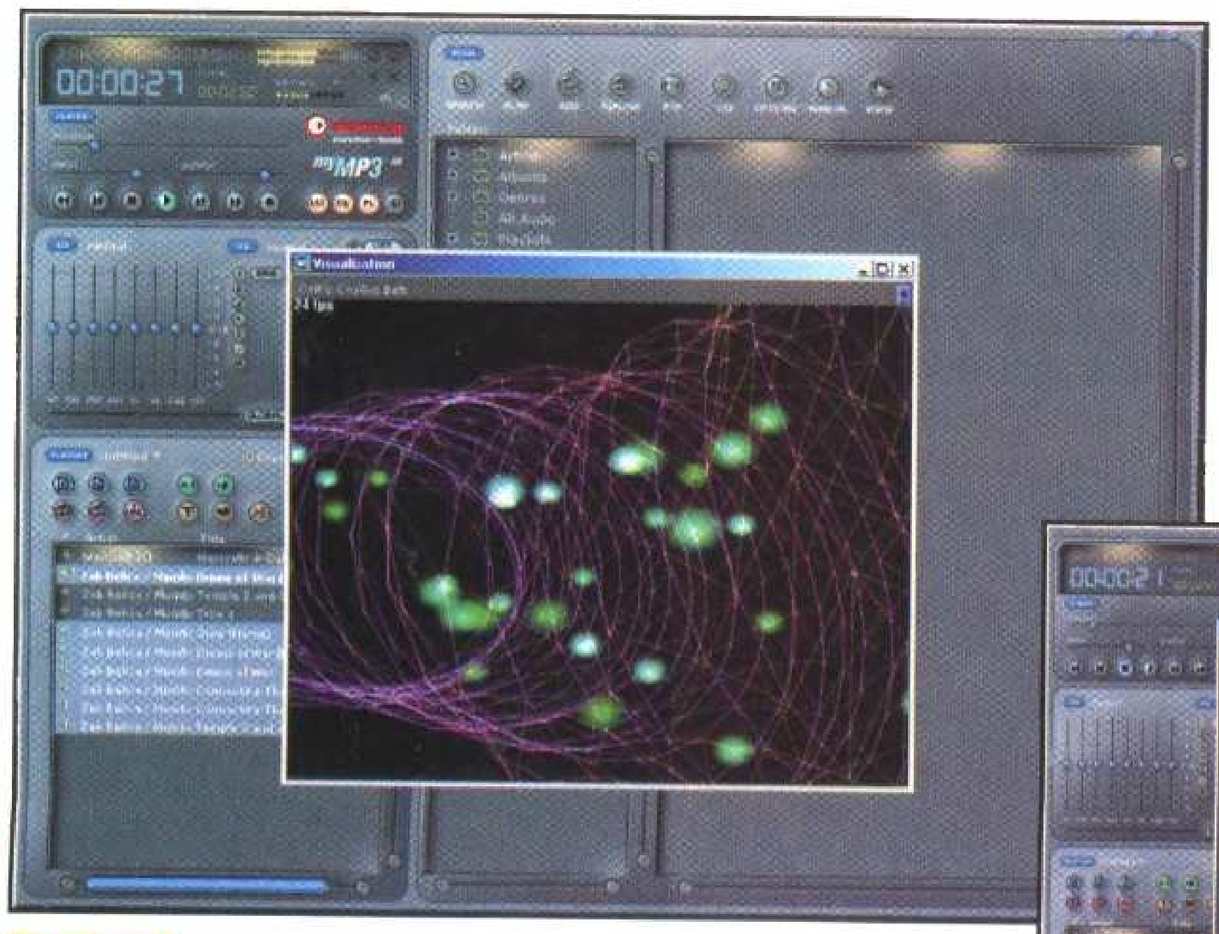
CODEGEN 6032L-G5

producent	Codegen http://www.codegenr.com
polski dystrybutor	M-Trade sp. z o.o.
adres	ul. J. Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa http://www.mojepc.pl
cena	123 zł

myMP3 3.0

Kombajn do dźwięków

Adam Gregrowicz



Używanie komputera jako swego rodzaju szafy grającej jest jednym z najpopularniejszych zastosowań domowych pecetów. Dzięki takim formatom zapisu dźwięku jak MP3 i coraz tańszym kartom dźwiękowym dobrej jakości, komputer świetnie nadaje się do tego celu. Problem powstaje gdy prywatna kolekcja nagrań rozrasta się ponad miarę i trudno nad wszystkim zapanować.

W takiej sytuacji niezbędny jest program zarządzający listą plików dźwiękowych, czyli właśnie **myMP3**. Jednak testowane oprogramowanie to nie tylko katalog plików i odtwarzacz – to znacznie więcej. Można go jedynie nazwać domowym centrum zarządzania plikami MP3 (choć nie tylko).

Zarządzanie

Oczywiście główną rolą programu jest skatalogowanie nagrań. Służy temu bardzo wygodnie rozwiązany, półautomatyczny moduł wyszukujący nagrania na dyskach i na podstawie ich opisów w tagach ID3 układający je w odpowiednich kategoriach podzielonych według artysty, nazwy albumu lub gatunku muzyki. Możliwe jest oczywiście ręczne przenoszenie utworów z kategorii do kategorii oraz tworzenie własnych list, gotowych do późniejszego odtworzenia. Program potrafi także, korzystając z internetowej bazy CDDA, rozpoznać nagrania z włożonej do CD-ROMu płyty Audio CD i umieścić je w spisie w odpowiednich kategoriach. Dodatkowo **myMP3** wyposażony jest w umiejętność pobierania listy dostępnych rozgłośni internetowych – aplikacja korzysta z internetowego katalogu prowadzonego przez producenta programu – i ich odsłuchiwanie bez konieczności uruchamiania innych programów.

Odtwarzanie

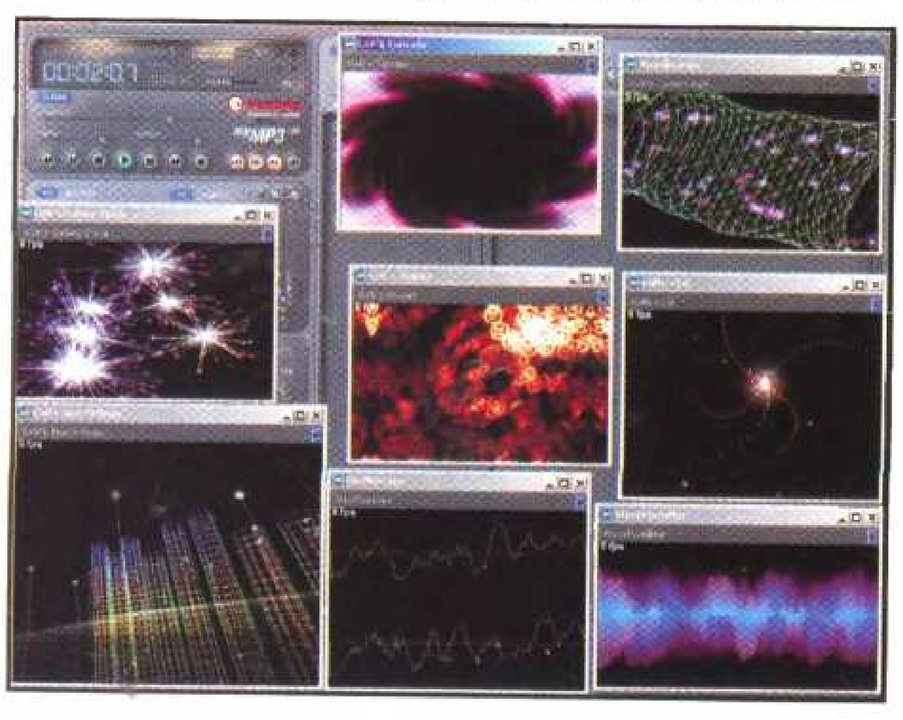
Podstawową funkcją programu jest odtwarzanie plików dźwiękowych. **myMP3** doskonale radzi sobie z muzyką zapisaną w formacie MP3, wave, AIFF, Windows Media Audio (WMA) oraz Ogg Vorbis (zdobywającym ostatnio coraz większą popularność). Odtwarzane mogą być pojedyncze utwory jak i całe wcześniej przygotowane listy. W tym drugim przypadku program daje możliwość włączenia funkcji płynnego przechodzenia pomiędzy poszczególnymi utworami (tak zwany crossfade). Dodatkowo można włączyć dwa z listy zaawansowanych filtrów modyfikujących brzmienie dźwięku (jak na przykład efekt echa lub symulujący brzmienie z płyty winylowej). Nie zapomniano także o graficznym equalizerze. Słowem – **myMP3** ma wszystko, co potrzeba do odsłuchania muzyki. Jakość dźwięku jest nienaganna. Producent programu nie podaje jakiego dekodera używa do dekodowania MP3, ale w opcjach konwersji dostępny jest koder Lame, uważany za jeden z lepszych. Zresztą program nie ogranicza nas do odsłuchiwania muzyki na komputerze. Potrafi obsłużyć bezpośrednio kilkanaście typów najpopularniejszych przenośnych odtwarzaczy MP3 i przesłać do nich muzykę z przygotowanych wcześniej list.

Samo odtwarzanie z komputera można umilić sobie włączając okienko z wizualnymi efektami zgranymi z dźwiękiem. Co ciekawe, można otworzyć kilka takich okien – ich ilość ograniczona jest tylko wydajnością komputera – i w każdym włączyć inny efekt...

Porządki

Rola domowego centrum plików z muzyką nie byłaby kompletna, gdyby nie pozwalało na zrobienie porządków w kolekcji. W **myMP3** służy do tego bardzo dobry a zarazem prosty w obsłudze moduł konwertujący nagrania między różnymi formatami. Oczywista jest umiejętność zgrywania nagrań z płyt Audio CD, ale nie zapomniano też o umiejętności wygenerowania nagrań w dowolnym z obsługiwanych formatów (MP3, WAV, AIFF, WMA, Ogg Vorbis). I tu ważna sprawa – program daje spore możliwości ustawienia parametrów konwersji, nie jesteśmy zdani na domyślne ustawienia, wszystko można zmienić zgodnie z własnymi potrzebami. Całość dopełnia możliwość nagrania plików na płytę CDR/RW, zarówno jako ścieżki audio jak i normalne pliki. I to bez potrzeby posiadania żadnego dodatkowego oprogramowania – **myMP3** obsługuje ponad 1000 modeli nagrywarek. W komplecie dostarczany jest także program LabelEditor służący do przygotowywania okładek oraz nadruków na płyty CD.

MyMP3 jest bardzo wygodny w użyciu. Uwagę zwraca estetyczny interfejs, oparty o mechanizm tak zwanych „skórek". Standardowo dostępne jest pięć „skór", ale ze strony internetowej producenta można pobrać kolejne. Łatwo także można włączać i wyłączać poszczególne moduły programu – na przykład equalizer, część z katalogiem lub listą aktualnie odtwarzanych utworów. Program można polecić każdemu, kto chce zaprowadzić porządek w prywatnej kolekcji plików muzycznych – na pewno się na nim nie zawiedzie. ❐



myMP3 3.0

producent	**Steinberg**
	http://www.steinberg.net/
polski dystrybutor	**Audio Factory**
adres	**ul. E. Plater 47** **00-118 Warszawa** **www.audiofactory.pl**
cena	**169 zł**
minimalne wymagania:	**Pentium II, 64 MB RAM, 16-bitowa karta dźwiękowa, DirectX 6.0, Windows 98/Me/2000/XP**

3D GAMEMAKER

Nieduże i z pilotem

Arkadiusz Matczyński

Gier jest mnóstwo. Jedne są lepsze, inne gorsze. Często je krytykujemy mówiąc, że takie „coś" bylibyśmy sami w stanie napisać. Jeśli należysz właśnie do tych, którzy twierdzą, że napisanie gry to łatwizna, to chciałbym przybliżyć Ci najnowszy produkt wydany przez firmę Licomp Empik Multimedia – 3D Gamemaker. Jest to program, który pozwoli Ci stworzyć własną niepowtarzalną grę.

The 3D Gamemaker to program firmy **Actualize**, znanej przede wszystkim fanom wyścigów samochodowych z serii ***Rally Championship***. Nie jest to skomplikowany program do tworzenia gier, w którym niezbędna jest wiedza z zakresu programowania lub graficzne umiejętności. Za pomocą generatora i mnóstwa różnorodnych opcji stajesz się tak naprawdę reżyserem gry, mającym wpływ na to, co i gdzie będzie się w niej znajdować. Jeśli jednak myślisz, że dzięki programowi stworzysz hit, który następnie sprzedasz w tysiącach egzemplarzy i dorobisz się fortuny, to jesteś w błędzie. Program pozwala na zbudowanie różnego rodzaju gier, lecz nigdy nie wygeneruje czegoś, co zachwyci miliony użytkowników. W dodatku w licencji programu, po wygenerowaniu gotowej już gry pojawia się informacja, iż nie wolno jej sprzedawać w celach zarobkowych, a jedynie na zasadzie produktu freeware. **3D Gamemaker** zdecydowanie należy traktować jako przygodę z programem, którego efektem końcowym będzie coś, co może spodobać się twórcy (i może domownikom). No i jeszcze w to „coś" można następnie zagrać.

Jak wspomniałem, za pomocą programu można stworzyć grę z jednego ze ściśle określonych gatunków. Wybór sprowadza się do: strzelanki, przygodówki, wyścigów samochodowych i kosmicznych, symulatora lotów, platformówki oraz strategii czasu rzeczywistego.

Jak to wszystko się odbywa? Grę można stworzyć w ekspresowym tempie. Służy do tego specjalny kreator, który w kilkanaście kroków złoży nową grę. Jako twórca, na poszczególnych etapach będziesz musiał zdecydować o wyborze scenerii, bohatera, broni, określenia jego przeciwników, ich broni, pułapek i przeszkód na drodze, wyboru celów jakie należy wypełnić, czy bonusów które można zdobyć. Oczywiście decydujesz także o oprawie wizualnej (początku i końca gry), kolorach i dźwiękach, tytule, poziomie trudności, a nawet trybie gry (jedno lub dwuosobowej). Jak wyliczyli twórcy, za pomocą tego programu można stworzyć ponad 12 bilionów kombinacji.

Kombinacje te uzyskuje się poprzez wybór licznych obiektów, jakie występują w grze. Mniej jest przy wyborze trybu dla początkującego, a więcej przy trybie standardowym. Zawartych jest ponad 360 scenerii podstawowych z możliwością kreowania kolejnych, ponad 500 w pełni trójwymiarowych obiektów, z możliwością przekształcania ich w wybrany sposób. Istnieje także możliwość skanowania własnych obiektów lub ściągania ich z oficjalnej strony poświęconej grze (http://www.the3dgamemaker.co.uk). Różnych dźwięków jest aż 320, które znacznie urozmaicają grę.

Stworzoną przez siebie grę można następnie zapisać w postaci pliku wykonywalnego .exe (najprostsza gra zajmuje około 25 MB). Jeśli jednak nie masz czasu na zabawę, lub po prostu chciałbyś zobaczyć szybko końcowy efekt programu w postaci gotowej gry, możesz skorzystać z jednego przycisku, który wygeneruje ją na podstawie losowych kombinacji, tworząc za każdym razem coś niepowtarzalnego.

Zanim przejdę do podsumowania, kilka krytycznych słów. O ile poruszanie się po poszczególnych opcjach programu nie stanowi problemu, tak sama instalacja, a dokładnie próba jego uruchomienia może przyprawić o spore nerwy. Instalując **3D Gamemakera** na najnowszym systemie Microsoft – Windows XP możesz być pewien, że napotkasz na trudności. Albo gra Ci się nie uruchomi, bądź też będziesz widział czarny ekran, lub też przy próbie wyboru sceny gra się zwyczajnie zawiesi. Wszystko to jest spowodowane faktem, iż autorzy nie przygotowali się na powstanie nowego Windowsa. Na pudełku wyraźnie jest napisane, że gra prawidłowo działa w systemach Windows 95, 98 i ME. Jednak w chwili, gdy piszę te słowa dostępny jest już patch likwidujący nieprawidłowe działanie. Znajdziesz go na stronie polskiego wydawcy (http://www.lem.com.pl/katalog/patch/t3dgm.zip). Jak wynika z oficjalnych informacji tam dostępnych patch ten rozwiązuje niektóre problemy z uruchamianiem gry w Windows XP, wyświetlaniem grafiki oraz ogólną stabilnością programu.

Na koniec kilka słów podsumowujących. **3D Gamemaker** to bardzo ciekawy program, który może zachęcić do zabawy wszystkich, zarówno tych, którzy chcieliby sobie tylko pograć w coś nowego, a może przede wszystkim tych, którzy posiadają inwencję i są w jakiś sposób kreatywni. To właśnie oni będą w stanie stworzyć różnego rodzaju ciekawe gry, które później można rozwijać i urozmaicać. Obsługa programu jest bardzo prosta, także dzięki temu, iż jest to w pełni polska wersja językowa. Jest to także wspaniała zabawa dla dzieci, które z pewnością sobie poradzą z programem. W tworzonych przez siebie grach będą mogły one wykorzystywać swoje ulubione postaci z gier, jak np. ***Kangurka Kao***. Jeśli chciałbyś spędzić czas przy czymś innym, niż tylko zwykłej grze, to **3D Gamemaker** jest właśnie dla Ciebie. ❐

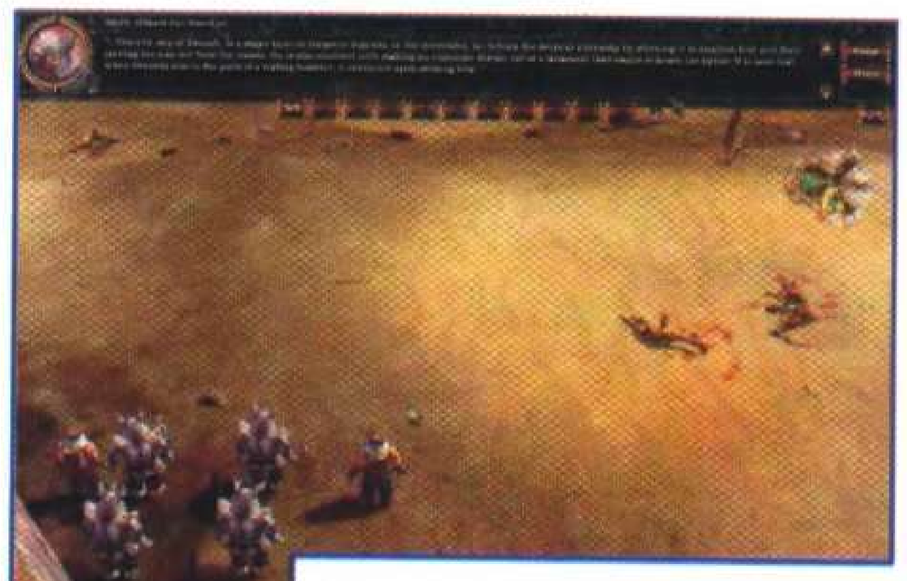
3D GAMEMAKER	
producent:	***Actualize***
	http://the3dgamemaker.com
polski dystrybutor:	***Licomp Empik Multimedia***
adres:	***ul. Obornicka 11***
	02-948 Warszawa
	http://www.lem.com.pl
cena:	***69 zł***

Windows XP

Microsoft w świecie gier komputerowych

Piotr Bilski

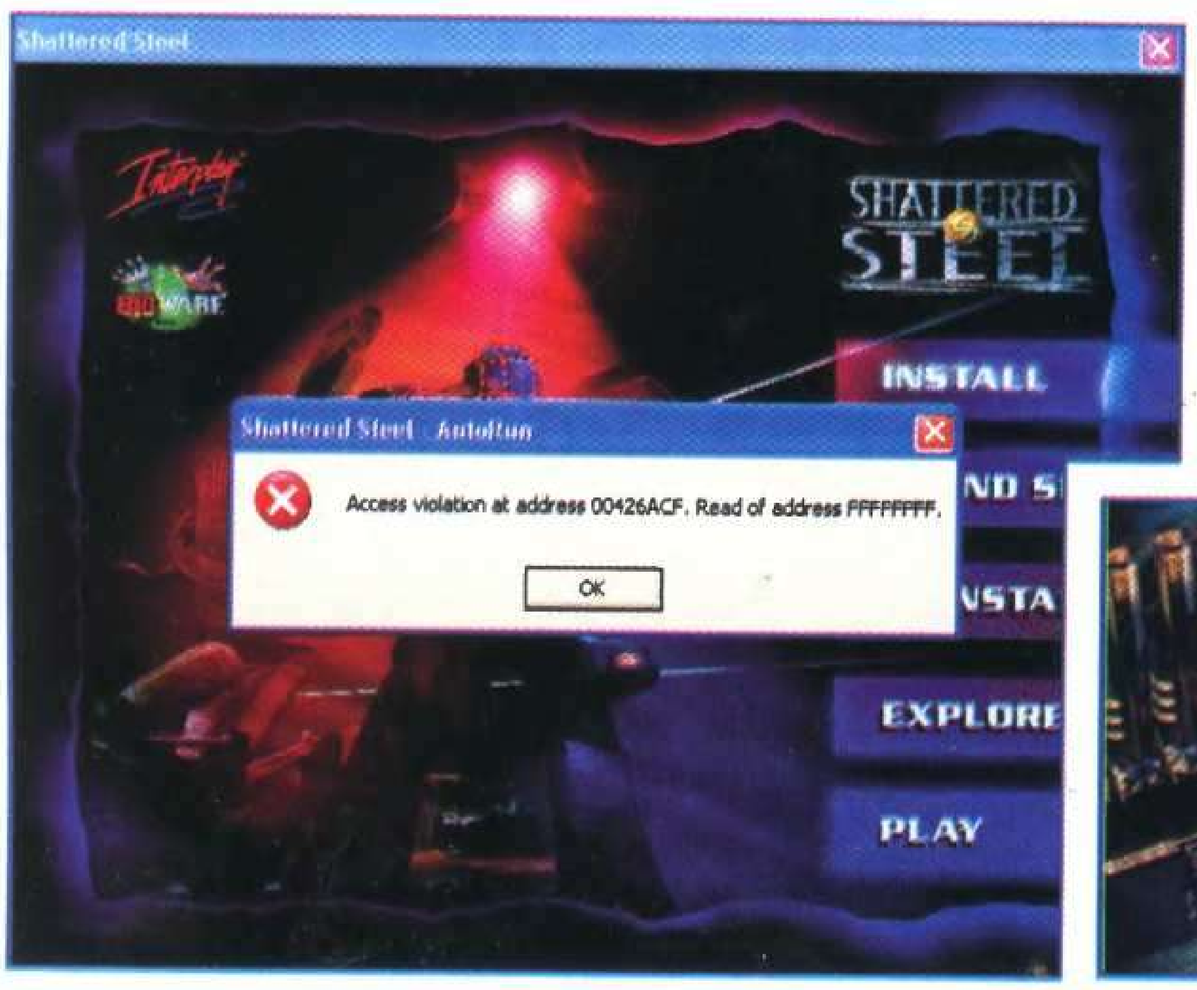
Od dobrych kilku miesięcy użytkownicy na całym świecie mogą cieszyć się zupełnie nowym systemem operacyjnym firmy Microsoft. Jest to produkt o tyle niezwykły, że mając służyć również zastosowaniom domowym, całkowicie zrywa z tradycją DOS-a obecną przecież zarówno w Windows 95, jak i wszystkich wersjach Windows 98. Tym razem Bill Gates proponuje system także do zabawy, mający podobno same zalety, żadnych zaś wad. Zobaczmy zatem, jak wygląda sprawa grania *pod Windows XP*.



GARŚĆ TEORII

Sam system operacyjny należy do rodziny NT, która to w świecie zastosowań profesjonalnych cieszy się zasłużonym szacunkiem. Poprzednicy tego produktu, tj. Windows NT oraz Windows 2000 należą do stabilnych platform, na których buduje się duże sieci komputerowe, wykorzystywane zarówno w biurach dużych przedsiębiorstw, jak i placówkach naukowych. Pomimo iż z zewnątrz wyglądają one tak samo (lub bardzo podobnie), jak systemy domowe, w rzeczywistości działają w zupełnie inny sposób. Główną wadą domowych systemów operacyjnych Microsoftu była wsteczna kompatybilność z programami DOS-owymi. Co prawda dzięki temu bardzo wiele aplikacji (w tym gier) działało na nowych platformach, jednak zarówno komfort pracy, jak i stabilność całej struktury pozostawiały wiele do życzenia. Windows XP zrywa zdecydowanie z tymi niechlubnymi tradycjami, opierając się wyłącznie na jądrze Windows 2000, dzięki czemu użytkownicy uzyskują rozwiązanie nowoczesne i dość solidne, jeśli chodzi o jakość pracy. Dla nas, graczy, istnieje tu jednak dość poważny problem, nie ma bowiem stuprocentowej pewności, czy ulubione programy dadzą się uruchomić na nowej platformie programowej.

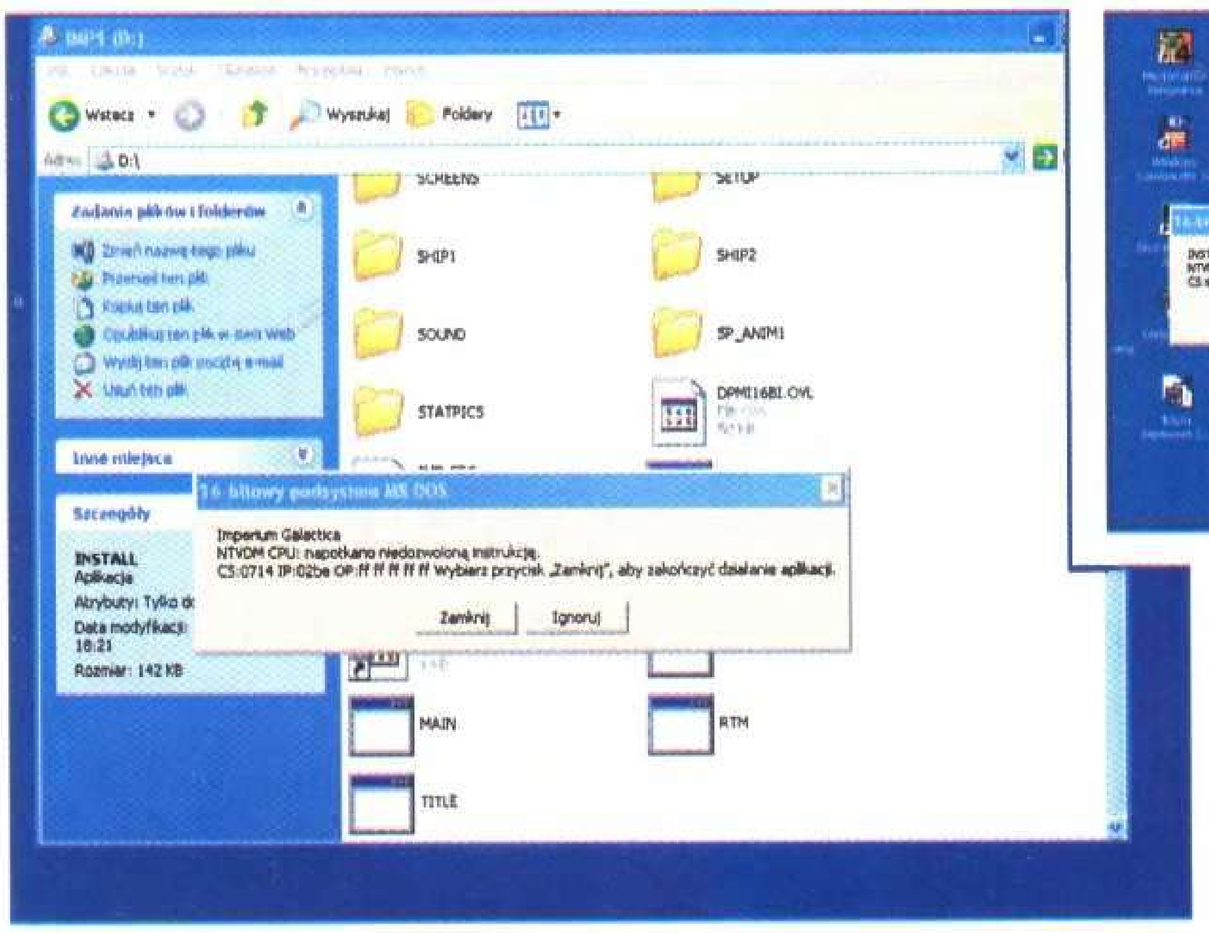
Na czym polegają potencjalne problemy z programami, zarówno starymi, jak i nowymi? Przede wszystkim, znaczna część jądra systemu (jest to jego główny fragment, na którym opierają się wszystkie działające usługi) została odziedziczona po Windows 2000 – platformie tyleż stabilnej, co zdecydowanie niemultimedialnej. Konflikty mogą być powodowane zarówno przez biblioteki łączone dynamicznie, z których składa się każdy współczesny program (DLL), jak i model komunikacji ze sprzętem – Hardware Abstraction Layer (HAL). Oznacza to, że w przeciwieństwie do systemów 9x najnowsze dzieło firmy Microsoft jest znacznie mniej „liberalne", tzn. monitoruje właściwie wszystkie operacje i jeśli któraś może zakłócić pracę innych procesów, jest natychmiast blokowana. Dlatego też nie należy się dziwić, jeśli stara aplikacja, wyposażona we własny system zarządzania pamięcią zostaje zatrzymana. Jest to szczególnie bolączką bardzo starych programów, napisanych jeszcze dla różnych odmian DOS-a. W przypadku gier „okienkowych" zaimplementowane zostały mechanizmy pozwalające emulować Windows 9x, dzięki czemu wszelkie problemy mogłyby zostać od razu rozwiązane. Tyle teoria.

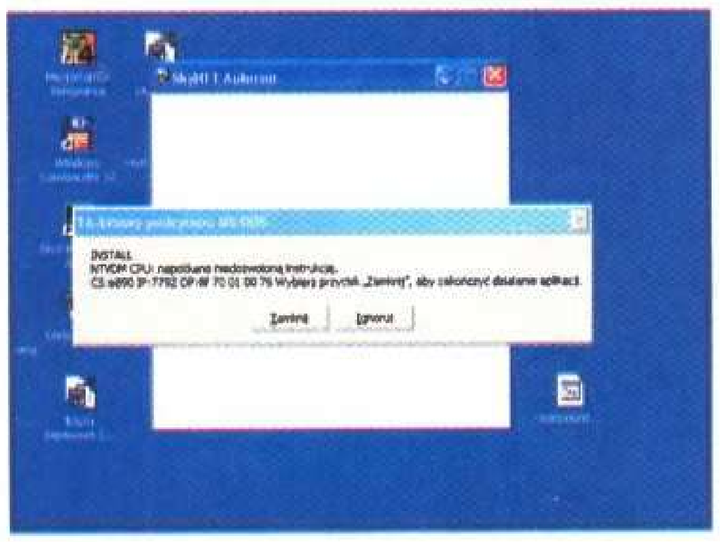


ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

Z punktu widzenia gier komputerowych, można te ostatnie podzielić na trzy kategorie: DOS-owe, działające pod starszymi wersjami Windows oraz zupełnie nowe, napisane z uwzględnieniem życzeń potencjalnych użytkowników XP. Pomimo iż w istocie najnowszy system operacyjny Microsoftu nie zawiera mechanizmów rodem z DOS-a (choć oczywiście pozwala na wpisywanie poleceń z konsoli), toleruje w ograniczonym stopniu gry pisane przy pomocy technik już dzisiaj nie wykorzystywanych. Główną bolączką jest tu uniwersalny menedżer DOS4GW, wykorzystywany dość powszechnie w okresie schyłkowym DOS-a, tuż przed pojawieniem się Windows 95. Aby mieć szansę na uruchomienie takiej aplikacji, niezbędne okazuje się przejście w tryb zgodności (do tego często charakteryzujący się rozdzielczością 320x200), jednak nawet wówczas pojawiają się poważne problemy. Ponieważ DOS4GW samodzielnie zarządza obszarami pamięci operacyjnej, zdarza mu się wkroczyć na tereny zajmowane przez system operacyjny XP, a wówczas gra zostaje zatrzymana w celu uniknięcia awarii całego systemu. Między innymi z tego powodu większość gier DOS-owych w ogóle nie dawała się uruchomić na poprzednich odmianach profesjonalnych – NT 4.0 oraz 2000, choć aplikacje pisane z myślą o Windows 9x nie miały aż tak dużych problemów. Jeśli uda się uniknąć opisanego kłopotu, wciąż pozostaje kwestia dźwięku. Obecnie tego rodzaju urządzenie (także zintegrowane z płytą główną) tworzone jest według ustalonego standardu (np. AC97), dzięki czemu biblioteki multimedialne Windows każdą kartę widzą w ten sam sposób, o ile tylko działa zgodnie z odpowiednim zestawem instrukcji niskiego poziomu. W przypadku gier DOS-owych nie było tak różowo, wskutek czego obsługa muzyki oraz dźwięku była przeprowadzana

a gry komputerowe





również przez specjalizowane programy, np. VDMSOUND. Jego praca w systemach „okienkowych" może stać się przyczyną nawet zawieszenia komputera. W przypadku Windows XP, jeśli konfiguracja karty się nie powiedzie, pozostaje, niestety, tylko jedno – gra w ciszy (patrz „Master of Magic").

NOWE TECHNOLOGIE

W przypadku nowszych programów tworzonych z myślą o którejkolwiek odmianie Windows (kiedy dzieło takie może być przenoszone pomiędzy poszczególnymi wersjami produktów Microsoftu, oznaczone jest symbolem „Designed for Microsoft Windows" – nie powinno ono sprawiać kłopotów również pod XP) sprawa ma się nieco lepiej, choć równie skomplikowanie. Przede wszystkim należy zauważyć, iż duże znaczenie ma konfiguracja sprzętowa komputera, co oznacza, że gra nie wszędzie będzie się zachowywać tak samo – czasem może działać bez problemu, kiedy indziej nie. Jeśli chodzi o aspekt programowy, należy spodziewać się utrudnień ze strony sterowników kart graficznych z rodziny nVidii. Kiedy zatem mamy problem z grafiką, to oprócz zdobycia najnowszej wersji DirectX trzeba przede wszystkim zaopatrzyć się w drivery w odmianie finalnej (bo to głównie beta odpowiada za ewentualne problemy). Uwaga ta dotyczy także uniwersalnych sterowników Detonator (dopiero wersja 3 usuwa większość niedogodności związanych z akceleracją i inicjalizacją urządzenia podczas uruchamiania gry).

Drugim poważnym problemem jest brak lub nieodpowiednia wersja biblioteki DLL. Ponieważ są to integralne komponenty każdego programu, ich nieobecność automatycznie uniemożliwia zabawę. Tak jest np. w przypadku programu Flying Corps Gold, który wymaga nowszego pliku smackw32.dll. Na szczęście można zdobyć go w internecie bądź z płyty zawierającej inny program z niej korzystający. Okazuje się jednak, że czasami obecność jakiejś biblioteki może z kolei uniemożliwić granie – „Need for Speed 5" powoduje kłopoty w związku z plikiem gimme.dll, błędnie alokującym całą dostępną pamięć i przez to zawieszającym grę. Usunięcie go pozwala jednak uruchomić program bez większych kłopotów.

Dość irytującą przypadłość ujawniają także programy, które po poprawnej instalacji nie znajdują płyty w napędzie CD-ROM. Jeśli aplikacja nie należy do zbyt leciwych, można oczekiwać wydania patchy usuwających ten problem. Ogólnie rzecz biorąc, różnego rodzaju łatki są często jedynym ratunkiem graczy, którzy nie potrafią zmusić swoich ulubionych gier do działania. Tak jest np. w przypadku „Aquanoxa", czy „Mytha 3".

Nie od rzeczy jest również posiadanie na komputerze dwóch różnych systemów operacyjnych, z których przynajmniej jeden powinien umożliwiać instalację gry. Okazuje się bowiem, iż instalacja niektórych z nowszych programów okazuje się niemożliwa, a to ze względu na nieco inną strukturę rejestru systemów NT oraz 9x. Każdy program pod koniec procesu instalacyjnego uzupełnia rejestr o szereg wartości, dzięki którym Windows „wie", gdzie znajduje się nowy program i czego potrzebuje do pracy. Jeżeli uaktualnione wiersze zostaną dodane w złym miejscu, uruchomienie gry może okazać się niemożliwe. Z tego powodu czasami problem rozwiązywany jest przez zainstalowanie programu pod systemem domowym, a następnie przeniesienie wpisów do rejestru XP (tak jak w Interstate 76).

Podsumowując, nowe Windows XP poza szeregiem udogodnień oraz stabilności połączonej z wygodą i prostotą obsługi, powodują również nieco kłopotów, z których tylko część da się rozwiązać. Jeśli program należy do popularnych i stosunkowo nowych, można mieć nadzieję na patche dostosowujące jego sposób działania do nowych standardów. Nie zawsze można jednak na to liczyć, czego dowodem jest „Final Fantasy VII". Producenci tej gry zdają sobie sprawę z niemożności jej ukończenia pod XP, nie zamierzają jednak opracowywać żadnych poprawek.

Na koniec mała wskazówka dla osób uaktualniających starszą wersję „okienek" do najnowszej. Niektóre gry również muszą zostać ponownie zainstalowane, w przeciwnym wypadku mogą działać wyjątkowo wolno, nie rozpoznawszy nowej architektury systemu operacyjnego. Powtórna instalacja powinna wówczas pomóc.

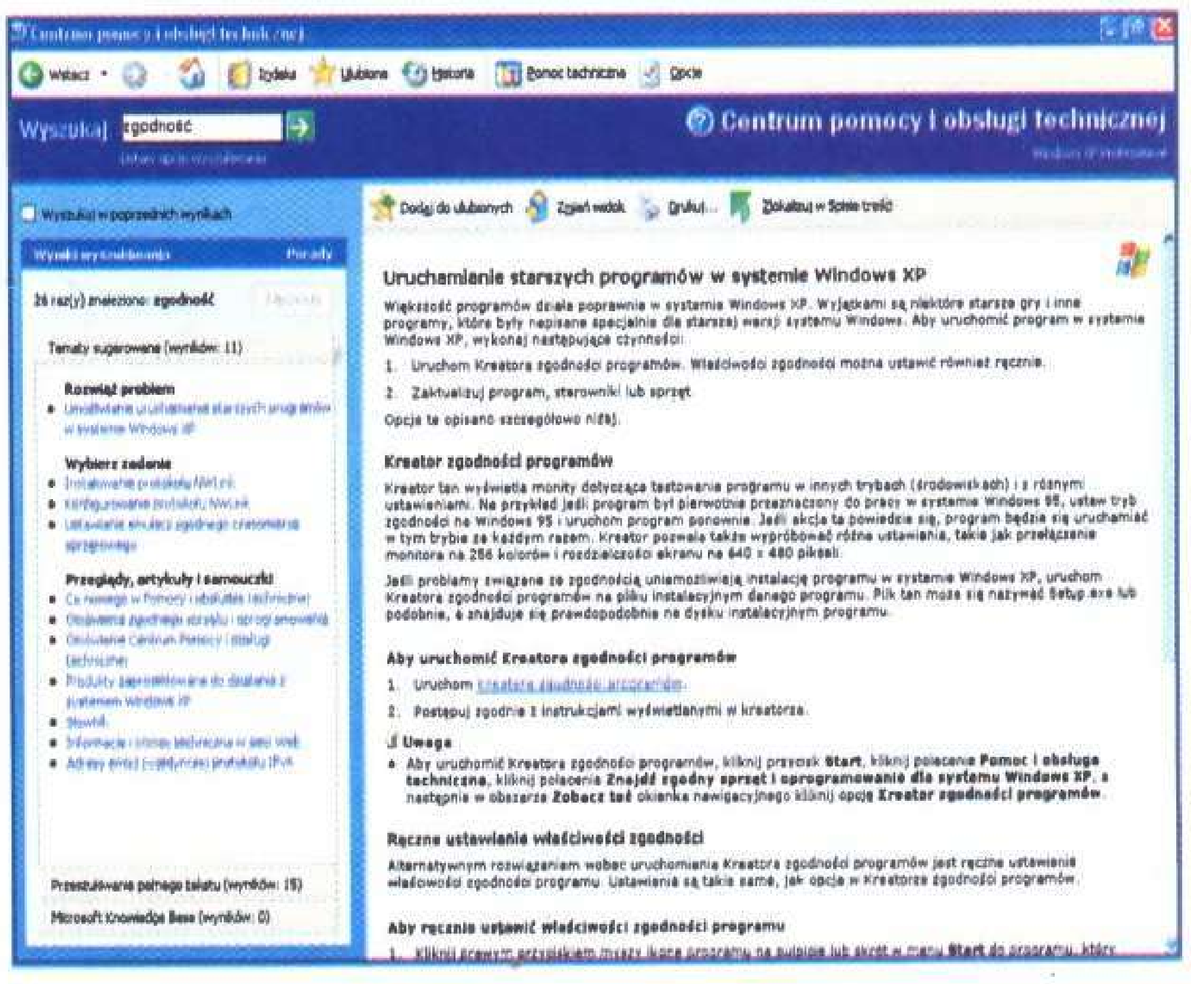
Oto kilka adresów, gdzie można dowiedzieć się więcej na temat sposobu działania Windows XP oraz kompatybilności z poszczególnymi aplikacjami:

www.winxp.com.prv.pl – garść informacji na temat nowinek związanych z Windows XP

www.ntcompatible.com – strona poświęcona kompatybilności systemów z rodziny NT z grami komputerowymi

www.xpsc.net – serwis poświęcony aspektom użytkowania Windows XP.

www.smacker.com – strona, na której można znaleźć informacje o grach wykorzystujących bibliotekę smackerw32.dll ❐



GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Wiesz, czym się różni dobra gra od arcydzieła? – spytał Mish-kha Conq Dżoj-sti Balda podczas porannego joggingu po nadmorskim molo.
– No? – wydyszał Dżoj-sti.
– Dobra gra zachwyca miejscami, a po skończeniu pozostawia miłe wspomnienia.
– Co w takim razie robi arcydzieło?
Mish-kha zatrzymał się. Dżoj-sti z ulgą powitał moment wytchnienia. Przez chwilę stali, opierając dłonie o kolana i wyrównując oddechy.
– Rozejrzyj się, druhu miły – rzekł graodan Conq.
Młodzieniec wykonał prośbę. W łunie ognia rodził się świt. Morze lekko szumiało, a poranna bryza przynosiła znad lądu zapach sosen. Z bungalowu na brzegu wyszła młoda dziewczyna w sportowym stroju, zapewne w celu odbycia porannej gimnastyki.
– I jak? – spytał Mish-kha
– Uaaa...
– Tak wygląda arcydzieło. Zachwyca w całości, a po zakończeniu masz wrażenie uczestnictwa w czymś doskonałym.
– Racja, racja – przyznał Dżoj-sti wpijając wzrok w sportsmenkę.
– Czekaj, bo wpadła mi w oko holistyczna doskonałość i mam zamiar się z nią skonfrontować w celu posiadania arcydzielnych wspomnień... czy jakoś tak – graodan ruszył w stronę kobiety.
Mish-kha pokręcił głową.
– I gadaj z takim na tematy filozoficzne.

„Który to już raz instaluję nową grę", Kompucjusz Diunknuk przetarł zmęczone oczy. „Który to już raz czekam na kolejną przygodę." Zacisnął szczęki i zlustrował fałdy mnisiej szaty. „Który to już raz ogarnia mnie niepokój, że być może kiedyś ta fascynacja się skończy." Nagle otworzył szerzej oczy, a jego twarz rozjaśnił blady uśmiech. „Który to już raz przypominam sobie, że moja miłość do gier nie jest uczuciem, które rodzę sam, lecz wynikiem interakcji z setką twórców, którzy gry tworzą." Kiwnął głową. „A dopóki robią to z pasją, o końcu przygody mowy być nie może."

„Skaleczyłem się w palec", Dżoj-sti Bald patrzył zdziwiony na zakrwawioną opuszkę. „Boli jak diabli, zrobiło mi się miękko w brzuchu i ledwo stoję na nogach." Wziął głębszy oddech i ze świstem wypuścił powietrze. „W grach zranienie tego typu nie byłoby określone na więcej niż 1% utraty zdrowia". Odłożył kuchenny nóż obok chleba, który kroił i ostrożnie usiadł na kuchennym zydlu. „A tymczasem ja się czuję tak, jakbym stracił go co najmniej 50%". Rozejrzał się. „Jest tu gdzieś woda?" Sięgnął po szklankę i napełnił ją. „Dlatego przedstawiona w grach utrata sił nie powinna postępować liniowo, lecz logarytmicznie." Wypił duży haust i otarł spocone czoło wierzchem dłoni. „A spadek kondycji powinien być modyfikowany przez morale", zawyrokował i poczuł, jak powoli wracają mu siły. Za chwilę wstał. „No, skoro wpadłem na tak genialny pomysł, zasłużyłem na porządny opatrunek u klasztornego medyka." Uśmiechnął się. „Może da mi na wzmocnienie odrobinę tej pysznej nalewki z dzikiej róży."

– Miałem dzisiaj dziwny sen – Dżoj-sti Bald uniósł brwi na wspomnienie marzenia. – Śniło mi się, że gram w specyficzną grę.
– Jakiś koszmar? – spytał Mish-kha.
– W pewnym sensie. To była symulacja.
– A konkretniej?
– Symulacja mnie samego.
– Cholera. Ja gram w to codziennie od momentu poczęcia. Najtrudniejsza gra w jakiej kiedykolwiek uczestniczyłem.
– I nie ma menu opcji...
– Ani sejwa.

WSZYSTKO O GRACH INTERNETOWYCH

POZNAJ INNY ŚWIAT

- Dlaczego, u licha, gramy w sieci?
- Sztuka wpinania – czyli jak dobrze podłączyć się do sieci
- Na tropie – sztuka wyszukiwania serwerów
- Co jest grane? – przegląd trybów gier
- FPS – Fragujmy Panowie Szybciej!
- Łowy z podziałem na role – gry RPG w sieci
- Szybsze niż SDI
- W świecie symulacji
- Odrobina statystyki
- Najpopularniejsze serwery
- Nie jesteś sam! – rzecz o środowisku graczy sieciowych
- Turnieje, ligi i puchary
- Cheat cheatowi... cheatem
- Macki sieci
- Etykieta w sieci
- Gdzie szukać innych – przegląd stron klanowych
- Granie na LAN-ie – budowa sieci lokalnej

TEGO NUMERU NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ!

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Paweł Zimny, Michał Dudek, Damian Szelągiewicz, Kamil Wiśniewski, Jakub Czernic, Kamil Rosiński, Łukasz Hoppek, Michał Łysiak i Osyd. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto:

rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Upał i owszem, ale że aż taki?

Football to naprawdę stara gra

Tatusiu! Przyprowadziłam narzeczonego!

Może i jestem osioł, ale przynajmniej przeżyję.

Harry Potter???

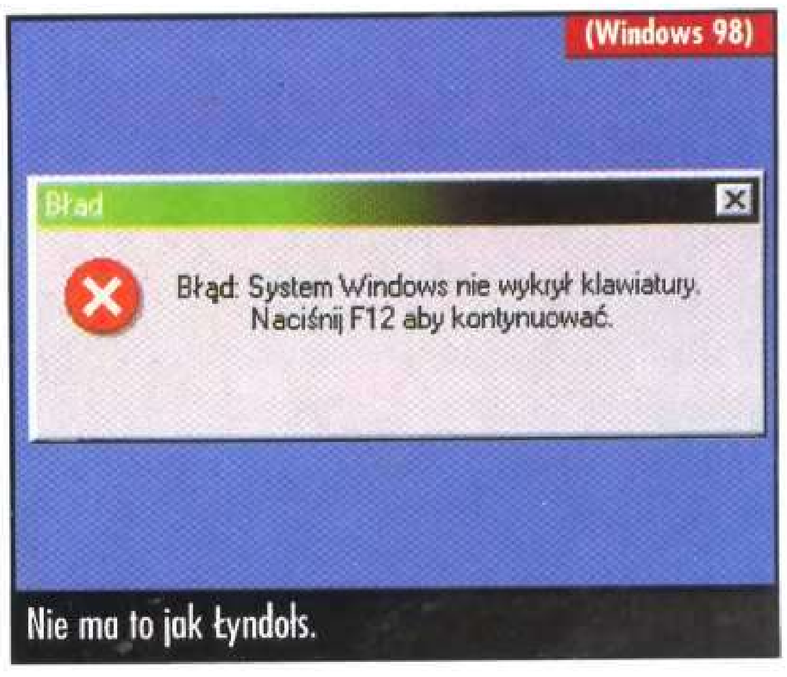
A więc akupunktura nie jest wynalazkiem Chińczyków?!

Buuuziiii!

Płyń po morzach i oceanach. I lądach.

Jak to było? 0-700...

Walka kołowa.



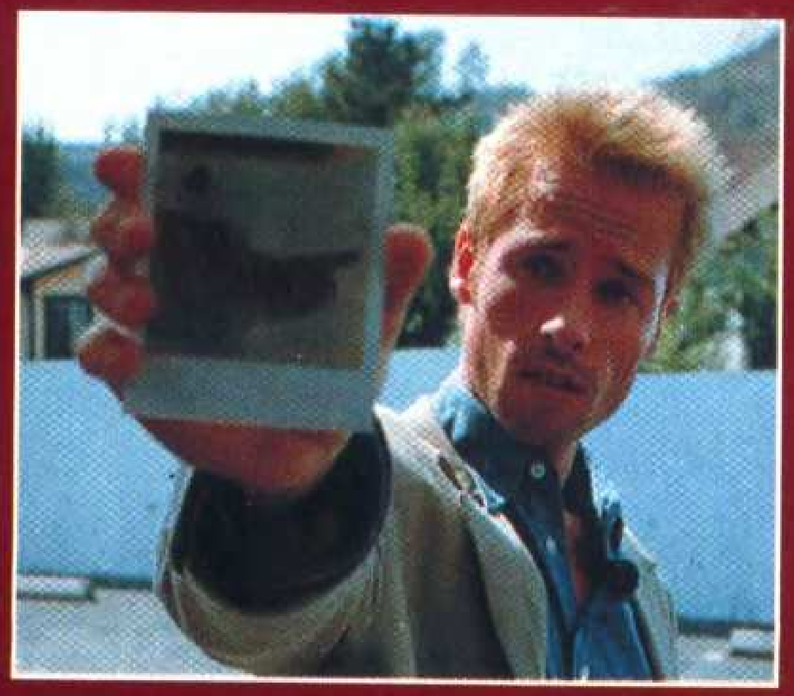
Nie ma to jak łyndoś.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

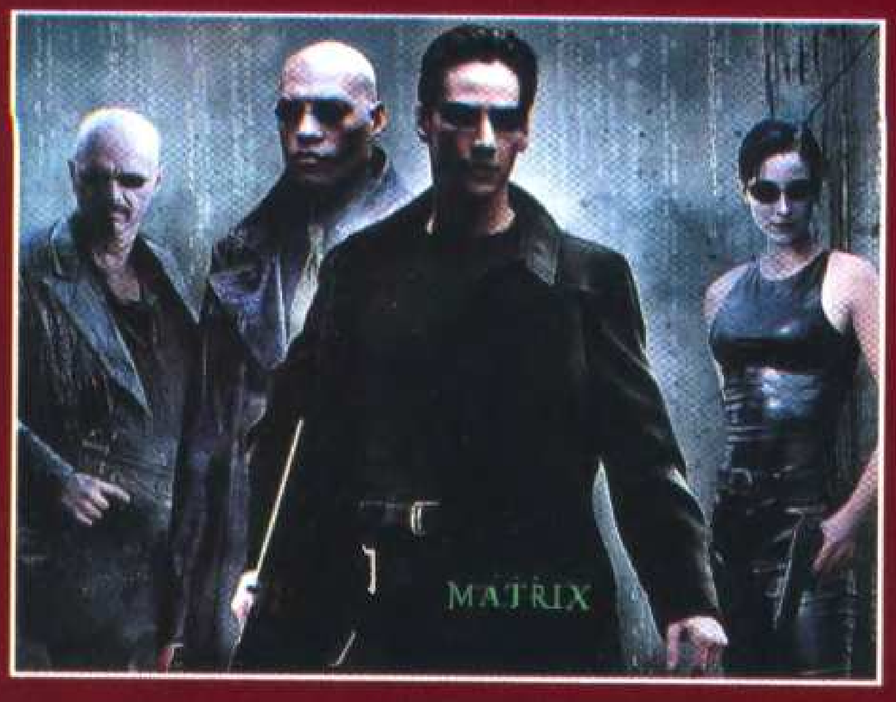
KONKURS FILMOWY „MEMENTO"

Nagrodę w postaci filmu „Memento" ufundowaną przez firmę Monolith Video otrzymują:

Michał Gołąb (Gdańsk)
Mirosław Szłkowski (Gliwice)
Mateusz Tomczak (Dopiewo)



KONKURS FILMOWY „MATRIX REVISITED"



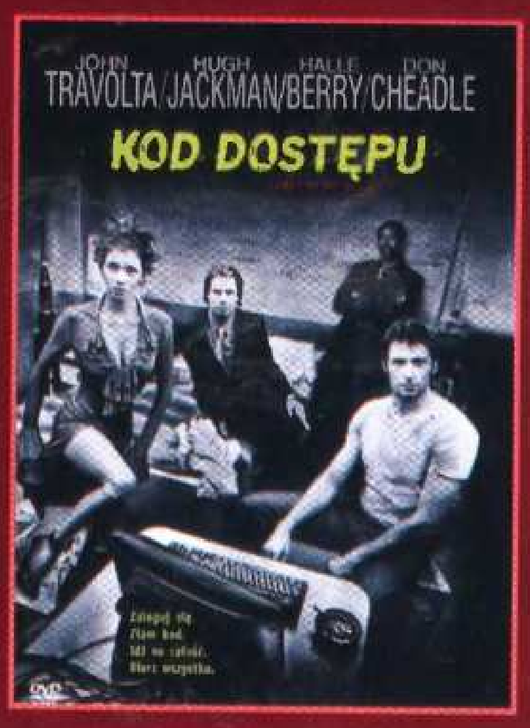
Nagrody, zestaw kaset „Matrix" oraz „Matrix Revisited" ufundowany przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Tadeusz Piotrowski (Lublin)
Michał Spyta (Gubin)
Kamil Kozłowski (Częstochowa)
Rafał Kłosak (Nysa)
Kamil Kubiak (Warszawa)

KRZYŻÓWKA NUMER 5/02

Prawidłowe hasło: Gothic
Nagrodę, grę komputerową wylosował
Dawid Biel
(Sosnowiec)

KONKURS DVD „KOD DOSTĘPU"



Nagrodę, film na płycie DVD „Kod Dostępu" ufundowany przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Sebastian Jańczyk (Torzym)
Jarosław Niemczak (Warszawa)
Elżbieta Rębowska (Łódź)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 7/02 (115) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Reklamacje dotyczące prenumeraty opłaconej do 28.02.2002
prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 w godz. 8.00-15.00

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 04/2002
prosimy kierować do PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
tel. (022) 812 77 20/21; fax: (022) 812 77 23/24
e-mail: pmp@fulfilment.pl

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe
dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach
prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

ZAPRENUMERUJ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)
Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma
możesz być pewien, że:
- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

DOWÓD WPŁATY / POLECENIE PRZELEWU / WPŁATA GOTÓWKI

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 08/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 08/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

DOWÓD WPŁATY / POLECENIE PRZELEWU DLA ZLECENIODAWCY

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 08/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 08/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla bank odbiorcy

odcinek dla zleceniodawcy

PEŁNA WERSJA GRY:

Silkolene HONDA MOTOCROSS GP

Wyścigi crossowe to jedne z najbardziej efektownych zawodów motocyklowych na świecie. Dzięki SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP będziesz mógł wziąć udział w tych fascynujących wyścigach i stanąć do rywalizacji z najlepszymi grając przeciwko komputerowi, lub innymi graczom. Poziom Twojej adrenaliny na pewno podniesie się do maksimum, zwłaszcza gdy wykonywał będziesz podniebne akrobacje.

- 12 autentycznych torów crossowych
- doskonała oprawa dźwiękowa i graficzna
- podniebne akrobacje
- możliwość zmiany parametrów motocykla
- gra przez sieć lokalną lub internet
- motory w trzech kategoriach silników: 125, 250 i 500 cm3

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

Scan Vangis 2010 for Retroreaders.makii.pl

Pet Soccer

LIGA MISTRZÓW - ZAPOMNIJ!
PET SOCCER TO JEST LIGA!

- 12 boisk i 12 drużyn m.in. Ajax Panterdam, Bullrusia Dortmund, Deportivo la Chickena, Wisła Gorilakov
- zwierzaki o zupełnie zwariowanym poczuciu humoru
- diabelskie tricki na murawie
- zakręcona grafika rodem z kreskówek
- efektowne replay'e pozwolą podziwiać najlepsze akcje w zwolnionym tempie oraz ciekawych ujęciach

Uwaga!
Tutaj mało kto zna zasady fair play

techland

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl